

LILIAN VICTORINO FÉLIX DE LIMA

**DILEMAS DO PÓS-MODERNISMO NA
CULTURA DE MASSA**



Marília, 2009

LILIAN VICTORINO FÉLIX DE LIMA

DILEMAS DO PÓS-MODERNISMO NA CULTURA DE MASSA

Dissertação de Mestrado desenvolvida junto ao Programa de pós-graduação em **Ciências Sociais** da Universidade Estadual Paulista, Campus de Marília e apresentada à apreciação da banca examinadora como parte integrante dos requisitos para obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Prof^a Dr^a Célia Aparecida Ferreira Tolentino



Marília 2009

Lima, Lilian Victorino Félix de.
L732 d Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa / Lilian
Victorino Félix de Lima. – Marília, 2009.
240 f.; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Faculdade de
Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, 2009.
Bibliografia: f. 221- 225.
Orientador: Dra. Célia Aparecida Ferreira Tolentino.

1. Sociologia do cinema. 2. Pós-modernismo. 3. Ideologia e
cinema. I. Autor. II. Título.

CDD 302.2343



LILIAN VICTORINO FÉLIX DE LIMA

“Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa”

Comissão Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Célia Aparecida Ferreira Tolentino (orientadora).
Departamento de Sociologia e Antropologia da FFC/Unesp – Marília.

Prof^a. Dr^a. Arlenice Almeida da Silva
Departamento de Filosofia da FFC/Unesp - Marília

Prof. Dr. Paulo Roberto Arruda de Menezes
Departamento de Sociologia da FFLCH/USP – São Paulo

Suplentes:

Prof. Dr. Sinézio Ferraz Bueno.
Departamento de Educação da FFC/Unesp -Marília

Prof. Dr. Carlos Eduardo Jordão Machado
Departamento de História da FCL/Unesp - Assis

Marília
Setembro/2009

“A política mais importante é a que fazemos com os olhos”

Wim Wenders,

**“A ficção nunca mais será um espelho estendido ao futuro, mas
realucinação desesperada do passado”**

Jean Baudrillard

Ac Gillbert

Agradecimentos

Em primeiro lugar agradeço à professora Célia Tolentino, importante estudiosa de cinema, por ter me apresentado ao universo dos estudos sobre cinema desde a graduação; pela orientação criteriosa, generosidade, estímulo e as oportunidades que me concedeu nestes anos de pesquisa. Pela amizade dentro e fora dos muros da universidade, pelos conselhos e discussões honestas que tivemos. Sua influência positiva é um legado que levarei por toda a vida.

A FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo) pela bolsa de estudos concedida por dois anos para a realização deste trabalho de mestrado.

A professora Arlenice de Almeida por ter feito parte da banca de qualificação e aceitar participar da banca de defesa; obrigada pela leitura minuciosa deste trabalho e pela contribuição para a finalização da pesquisa. Agradeço ao professor Sinézio Bueno pela participação no meu exame de qualificação, pela leitura atenta da versão preliminar, pelas sugestões e por todo o apoio acadêmico desde a graduação.

Ao professor Paulo Menezes por aceitar participar da banca de defesa, e ao professor Carlos Machado pelo apoio neste trabalho.

Agradeço aos funcionários da seção de pós-graduação, bem como os funcionários da biblioteca da FFC/CM e do Escritório de Pesquisa pela atenção no atendimento.

Agradeço a todos os membros do *Grupo de Estudos de Cinema e Literatura Baleia na Rede*, pelos debates, seminários e revistas e eventos que pudemos organizar em equipe e que contribuíram de maneira efetiva para meu aprendizado sobre literatura, cinema e amadurecimento intelectual.

Aos companheiros de mestrado que dividiram comigo além da orientadora, diferentes sentimentos em relação à pesquisa acadêmica, mas não faltou amizade, apoio, estímulo e generosidade. Elisângela Silva Santos, Thiago Antunes, Silvana Benevenuto e Odirlei Dias Pereira (*in memoriam*). Vocês foram pontos de apoio e identificação. Em especial a minha companheira mestrado Elisângela (Lica), agradeço a amizade fraterna e a generosidade. E ao nosso “menino da porteira” Odirlei que, como diria Carlos Drummond de Andrade, cansou de ser moderno e resolveu ser eterno, nos deixando no plano material prematuramente.

Aos amigos que conheci na Unesp e que de inúmeras maneiras contribuíram para esse momento: Tatiane Pacanaro, Liliane Muniz, Anderson Trevisan, Alexandro Paixão, Fabrícia Viviani, Gerson Alves, Estevão Armada, o meu muito obrigada pelo apoio, estímulo, companheirismo em diferentes momentos desta pesquisa.

A amiga Fabiana Zulli pelo apoio constante, amizade fraterna e alegrias divididas. E a cidade de Marília que me acolheu nos últimos oito anos.

Agradeço aos meus amados filhos Carol e Guga pela compreensão, apoio, carinho e afeto. E na base desta página como na base da minha vida, agradeço ao meu companheiro de longa data, Gilberto Félix de Lima, meu grande parceiro nesta vida, um porto seguro que não mediu esforços para que eu pudesse estudar e que nunca me deixou desistir.

Resumo:

Investigamos três obras cinematográficas da ficção científica produzidas nos Estados Unidos da América: *Homem Bicentenário* (EUA, 1999), *Inteligência Artificial* (EUA, 2001) e *Eu, Robô* (EUA, 2004), todas obras da indústria cultural cujas narrativas num contexto denominado pós-modernista tematizam a relação entre humano e pós-humano. O cinema é o núcleo central do nosso objeto; observaremos os aspectos ideológicos impressos nas diegeses e nos elementos que as compõem (imagens, planos, seqüências, diálogos, montagem), isto é, a sua construção estética e a moral dela resultante. Também observaremos os usos das novas tecnologias e como seu discurso é trabalhado nestas narrativas, com o intuito de apreender as diferenças entre os discursos científicos e aqueles transmitidos ao público espectador da cultura de massa. Tomamos esses filmes devido a sua notoriedade comercial e apelo popular o que lhes conferem maior amplitude na questão dos mecanismos de manipulação, diversão e degradação, reconhecidamente atuantes na cultura de massa e na mídia. Metodologicamente, discutimos os fundamentos sociais do discurso científico nos filmes, captar suas alegorias, a relação do homem com a tecnologia e as saídas para os conflitos no plano diegético e com isso, apontar o que se apresenta como reificação e utopia nessas obras de cultura.

Palavras chave: cinema, ideologia, cultura de massa, pós-modernismo.

Abstract:

We investigated three cinematograph works of scientific fiction produced in the United States of America: *Bicentennial Man* (USA,1999), *Artificial Intelligence*, (USA,2001) and *I, Robot* (USA, 2004), all the cultural industry works whose narratives that are in a context denominated post- modernist systematize the relationship between human and post-human. The cinema is the central nucleus of our object; we observed the ideological aspects that are present in the fictional universe of the cinema and in the elements that compose this fictional universe. (images, plans, sequences, dialogs, montages), what is its esthetic construction and the moral originated from this construction that is contained in the structure of each movie. We also observed the uses of the new technologies and how the discourse of this technologies is worked out in these narratives, aiming the apprehension of the differences between the scientific discourses and those that are transmitted to the spectator public of the mass culture. We chose these movies on account of its commercial notoriety and the popular appeal that give them more amplitude in the matters of the manipulation mechanisms, entertainment and degradation recognized as actives in the mass culture and in the media. Methodologically, we discussed the socials fundaments of the scientific discourses in the movies and we tried to identify through the cinematographic narrator his allegories, the relation of the man with the technology and the solutions to the conflicts presented in the movies. Therefore, we aimed to contribute to an sociological analyses of the presented works.

KEYWORDS: cinema, ideology, mass culture, post-modernism

SUMÁRIO

Introdução: Pós-modernismo na ficção científica de Hollywood	p.10
Pós-modernismo na cultura de massa	P.17
A Indústria Cultural por excelência: Hollywood	p.22
Os <i>Blockbusters</i> escolhidos	p.25
Procedimentos Metodológicos	p.29
 Capítulo I: Homem Bi-centenário: em busca de uma família	 p.39
Esta é a família disto?	p.40
O Senhor é a família disto!	p.50
Isto deseja uma família.	p.66
As coisas nem sempre mudam.	p. 87
 Capítulo II: A humanização do robô e a robotização do humano em <i>Inteligência Artificial</i>	 p.97
Você não é único; é o primeiro de uma espécie.	p.97
Modernidade e fé no progresso.	p.98
Somos todos homens-máquina.	p.103
David: a produção de humano ideal no ser artificial.	p.109
Não programe se não tiver certeza!	p.115
A moral do trabalho no resgate das velhas fábulas.	p.124
Feira da carne: corpos imperfeitos na persistência da modernidade.	p.128
Livre-se dos Mecas! Purifique-se da artificialidade!	p.137
David: Pinóquio pós-moderno no País dos Brinquedos.	p.139
Diga que eu existi!	p.144
Finalmente um amor só seu.	p.150
 Capítulo III. <i>Eu, Robô</i>, a família se fragmenta e o indivíduo perde-se nos dilemas do pós-modernismo.	 p.154
Tudo o que virá é resultado do que você vê aqui.	p.169
Deve fazer as perguntas certas.	p.179
Minhas respostas são limitadas.	p.188
Eu confio no seu julgamento.	p.196
Mas nossa relação nunca foi completamente normal.	p.198
Para liderar sirva de exemplo!	p.206
 Imagens finais	 p.213
Aliança entre tecnociência e mercado.	p.213
Expressões ideológicas	p.216
Dilemas do pós-modernismo.	p.218
Homem versus máquina.	p.220
 Referências	 p.225
Anexo I: Ficha técnica dos filmes.	p.231

Introdução

Pós-modernismo na ficção científica de Hollywood

*Desfazer o pós-moderno homeopaticamente
pelos métodos do pós-modernismo: buscar a
dissolução do pastiche através dos
instrumentos do próprio pastiche,
reconquistar um sentido histórico genuíno,
através dos instrumentos que são
substitutivos da história.
(Fredric Jameson)¹*

Os três filmes de ficção científica – *O Homem Bi-centenário*, (EUA, 1999), *Inteligência Artificial* (EUA, 2001) e *Eu, Robô* (2004) – analisados nesta dissertação, estão situados num contexto histórico denominado pós-modernista, contexto esse que está no centro das discussões de alguns autores que visaram mapear e distinguir a possibilidade do atual momento histórico ser considerado pós-moderno ou pós-modernista.

A lista de fenômenos para um conjunto de transformações que poderiam ser chamadas de pós modernas é tão extensa quanto a dos teóricos que se propuseram discuti-las; entre alguns citamos: Hassan (1988), Giddens (1991); Huyssens (1991); Japiassú & Marcondes (1996); Anderson (1999); Hutcheon (1988); Lyotard (1990); Connor (1993); Harvey (2004), Eagleton (1998); Hall (2003); Jameson (1995, 2000). Entretanto, é consenso entre esses autores, aos quais, num primeiro momento esta pesquisa se alinha, que ambos os termos, pós-modernidade e pós-modernismo, circulam em torno de transformações nas formas artísticas como a arquitetura, literatura e cinema. Posteriormente, o termo pós-moderno passa a incluir outra diversidade de fenômenos culturais como a música, o vídeo, a pintura, e discursos teóricos, religiosos, e até político-econômicos.

Embora as transformações culturais existam, sobretudo se forem comparados modernismo e pós-modernismo, todas estão atreladas ao modo de produção capitalista, considerado moderno. Portanto, não existe ruptura com esse modo de produção a ponto

¹ Na introdução de Ana Lucia A. Gazolla (1994, p. 7): Fredric Jameson: uma epistemologia ativista.

de justificar os usos do termo pós-modernidade no sentido de um novo modo de organização social produtiva. Na tentativa de estabelecer uma “Poética do pós-modernismo”, o que considerou como um “fenômeno cultural atual” (p. 11), Linda Hutcheon afirma:

[...] deliberadamente contraditória, a cultura pós-moderna usa e abusa das convenções do discurso. Ela sabe que não pode escapar ao envolvimento das tendências econômicas (capitalismo recente) e ideologias (humanismo liberal) de seu tempo. Não há saída. [...] não existe – ou ainda não existe -, de forma alguma nenhuma ruptura. (HUTCHEON, 1988, p. 16).

O fundamental nesta citação de Hutcheon é assinalarmos que não existe ruptura com a cultura moderna a ponto de tratarmos o pós-moderno como mudança e sim como uma metamorfose de fenômenos que são profundamente modernos. Nesta pesquisa, os termos pós-modernismo e pós-moderno dirão respeito às transformações culturais que falam daquilo que Jameson (1994) tratou de “fenômenos pós-modernos” como sendo “uma tendência cultural dominante”. (p. 136); e essa tendência pode ser dominante pelo menos na escala de alcance do mundo capitalista cuja produção cultural “tornou-se integrada à produção de mercadorias [...] com um ritmo de *turn over* cada vez maior [o que] atribui uma posição e uma função estrutural cada vez mais essenciais à inovação estética e ao experimentalismo” (JAMESON, 2000, p. 30).

Nesse sentido, Jameson (2000) trata o pós-moderno como um conceito que envolve periodização; é uma “tentativa de pensar historicamente o presente em uma época que já esqueceu como pensar dessa maneira” (idem, p.13). A pista para se captar o pós-moderno está na cultura; esta sofreu uma imensa dilatação de sua esfera transformada em mercadoria. Seu sintoma privilegiado é a perda da historicidade. Não se trata de uma ruptura na periodização, “não é a dominante cultural de uma ordem social totalmente nova” e sim uma “modificação sistêmica do próprio capitalismo”. (idem. p.16).

Assim, alguns dos elementos constitutivos do pós-modernismo estão na falta de profundidade, que pode ser observada tanto na “teoria” contemporânea quanto em toda a cultura da imagem e do simulacro, dos quais a ficção científica aqui analisada faz parte; o enfraquecimento da historicidade tanto em nossas relações com a história pública quanto em nossas novas formas de temporalidade privada, cuja estrutura “esquizofrênica” (seguindo Lacan) vai determinar novos tipos de sintaxe e de relação sintagmática nas formas mais temporais de arte; e um novo tipo de matiz emocional

básico – que Jameson denomina de “intensidades” – que pode ser mais bem entendido se nos voltarmos para as teorias mais antigas do sublime; a profunda relação constitutiva de tudo isso com a nova tecnologia, que é uma das figuras das transformações no sistema econômico mundial. (JAMESON, 2000, p.32). Esses e outros elementos constitutivos do pós-modernismo estão imersos em todo este trabalho dissertativo e virão à tona na trama das imagens analisadas.

A partir dessas considerações iniciais sobre o que entendemos por pós-modernismo, retomamos nosso ponto de partida, que é o cinema, para dizer que optamos por esses filmes de ficção científica devido a sua notoriedade comercial e apelo popular, uma vez que, além de terem sido sucessos de bilheteria, continuam a ser transmitidos com frequência tanto na TV aberta quanto nas TVs a cabo no Brasil e em outros países.

E em se tratando de sociologia da cultura e do cinema como proposta mais geral desta pesquisa, recorremos a Pierre Sorlin (1985) para pensarmos como os filmes apresentam seu tempo, ou ainda, que compreensão desse tempo pós-moderno e que idéia de futuro – já que se trata de ficção científica – esses filmes suscitam e irradiam através das diferentes telas que os exibem e, mais especificamente, das telas de cinema que proporcionam maior imersão do espectador numa experiência física que será lembrada e armazenada em sinapses corpóreas que escapam à mente racional. À vista disso vale lembrar que “memórias são, acima de tudo, recordações dos sentidos, pois são os sentidos que lembram, e não a ‘pessoa’ ou a identidade pessoal”. (JAMESON, 1995, p. 1-2).

Ao falar de sociologia do cinema Sorlin pontua que,

La pantalla revela ao mundo, evidentemente no como és, sino como se le corta, como se le comprende em uma época determinada; la cámara busca lo que parece importante para todos, descuida lo que és considerado secundário; jugando sobre los ângulos, sobre la profundidad, reconstruye las jerarquias y hace captar aquello sobre lo que inmediatamente se posa la mirada [...] Mediante el cine, y más aún mediante la televisión, se difunden los estereotipos visuales propios de uma formación social. (SORLIN, 1985, p. 28).

Nesse sentido, observamos que os filmes escolhidos desempenham, acima de tudo, um papel ideológico, cuja dispersão de seus significados se dá em várias mídias; apesar de não fazermos um levantamento quantitativo das exibições é comum observarmos transmissões dos filmes aqui estudados tanto na TV aberta brasileira (rede

Globo) quanto nos canais a cabo como os da Universal e Fox, o que nos sugere a reverberação constante dessas obras pós-modernistas entre um grande número de espectadores.

Segundo Connor (1993), a transformação pós-modernista no cinema ocorre em finais da década de 1960; este autor sublinha que entre as principais características dos filmes considerados pós-modernos estão diferentes formas de pastiche ou multiplicidade estilística expressos em suas imagens. Jameson (2000) aponta que filmes pós-modernos apresentam uma “abordagem do presente através da linguagem artística do simulacro, ou do pastiche e do passado estereotípico” (p. 48), numa “superabundância de imagens” (1995, p. 120). Harvey (2004) ressalta que os artefatos culturais do pós-moderno são muito variados, devido seu ecletismo e anarquia de assuntos.

Dentre os filmes citados por esses autores destacamos: *Brazil*, do diretor Terry Gilliam (EUA, 1985), *Star Wars* de George Lucas (EUA, 1977), *Alien* (EUA, 1979) e o cultuado *Blade Runner*² (EUA, 1992) ambos de Ridley Scott. São pós-modernos por apresentarem diferentes períodos históricos misturados com cenários futuristas, figurinos e objetos arcaicos que parecem saídos dos anos 30. “E a apresentação de um mundo dominado pelos computadores e pela automação avançada; computadores cujo formato arcaico e não-confiabilidade sugerem que eles também pertencem aos anos 30”. (CONNOR, 1993, p. 147).

O formato pós-moderno nesses filmes não sugere nenhum estilo dominante, ao contrário, preferem abolir a idéia de qualquer estilo dominante ou gênero narrativo. Hutcheon (1988) entende que entre outras contradições tipicamente pós-modernas no cinema está a “coexistência de gêneros cinematográficos heterogêneos: a utopia fantástica e a sinistra distopia; a comédia-pastelão absurda e a tragédia [...]; a aventura romântica e o documentário político” (p. 21).

Ao falar dessa mistura de gêneros no contexto pós-modernista que se delineava e que fez parte da reestruturação do cinema de Hollywood nos anos 70, Antonio Costa aponta para um novo tipo de relação que o cinema trava com a história do cinema e da tradição dos gêneros: “uma relação que pode ser de nostalgia, de irônica revisão, de releitura, de repensamento, de regressão” (COSTA, 1987, p. 134). Para

² O legado de Fausto: a tragédia futurista de Blade Runner foi tema de nossa pesquisa de Iniciação Científica que contou com o apoio da Fapesp processo nº 04/14891-5 de 01/10/2005 até 31/08/2006. Também esta dissertação contou com apoio da Fapesp, processo nº 06/59138-8 de 01/04/2007 até 31/03/2009.

Jameson (2000), filmes pós-modernos podem ser lidos como um duplo sintoma: eles nos mostram um inconsciente coletivo no processo de tentar identificar seu próprio presente, ao mesmo tempo em que eliminam o fracasso dessa tentativa, que parece reduzir-se à recombinação de vários estereótipos do passado, provavelmente manifestos nessa mistura de gêneros.

Assim, os EUA nos estúdios de Hollywood se ergueram como ícone da indústria cultural no final dos anos 70 e início dos 80 ao criarem os *blockbusters* que, a exemplo dos filmes escolhidos para esta análise, são filmes comerciais de alto orçamento que unem vários gêneros na tentativa de atingir faixas maiores de espectadores³. O termo *Blockbuster* (arrasa-quarteirão) refere-se ao efeito produzido por estes filmes: o público estadunidense fazia filas imensas nos quarteirões dos cinemas, batendo recordes de bilheteria. Entre os primeiros filmes produzidos nessa linha estão: “*Tubarão* (1975), primeiro título a arrecadar US\$ 100 milhões só nos EUA, inaugurando a era dos super sucessos. *Star Wars* foi o maior dos anos 70. No fim dos anos 70 e início dos 80 eram, em geral, fantasias (*ET, o extraterrestre*, 1982 e *De volta para o futuro*, 1985) e nos 90 mais sombrios e violentos (*O exterminador do futuro2; O julgamento final*, 1991 e *Matrix*, 1999)” (BERGAN, 2007, p. 465).

Esta reestruturação do cinema de Hollywood ganhou força a partir de 1977 quando George Lucas lançou *Star Wars*, ou *Guerra nas Estrelas*, uma ficção científica com nuances de romance, aventura, drama, comédia, suspense, numa estética do hiper-realismo com a “assunção de um horizonte visual em que é o excesso de evidência típica dos meios mecânicos a definir a nossa própria noção de realidade” (COSTA, 1987 p. 139). Desde então, este fenômeno se radicaliza, pois “não só as fronteiras entre os gêneros se tornam menos precisas, mas, sobretudo se impõem megagêneros que englobam, talvez camufladas, muitas características dos gêneros clássicos” (idem, p. 139).

Conforme apontou Martins (2004), a denominação ficção científica teve origem nos EUA na segunda década do século XX a partir de Hugo Gernsback e se refere a “obras que transitam entre as projeções ficcionais sobre o desenvolvimento científico e tecnológico” (p. 8). Porém antes da cunhagem do termo, já estavam em curso algumas produções de ficção científica que se tornaram clássicos do gênero.

³ Veremos adiante que na perspectiva de Adorno (1986), há um efeito regressivo em cada produto da indústria cultural, pois busca nivelar adultos e crianças num mesmo patamar intelectual.

Para relembrar alguns filmes considerados clássicos da ficção científica podemos citar os trabalhos seminais do francês George Méliès⁴ com *A Lua a um metro* (1898), *Viagem à Lua* (1902), *A estátua animada* (1903), *Vinte mil léguas submarinas* (1907), *A conquista do pólo* (1912); filmes inspirados na literatura do visionário Julio Verne e seus temas de exploração espacial e terrestre. Outro filme considerado clássico é *Paris, adormecida* (1923), de René Clair, ao mostrar um cientista louco que congela pessoas com um raio mágico, fruto de sua criação; também temos os clássicos do alemão Fritz Lang, *Metrópolis* (1926) e *A mulher na Lua* (1929), cujos temas também incluíam inventos científicos (robôs) e explorações espaciais. Temos ainda as metáforas americanas sobre a guerra fria como *O dia em que a terra parou* (1951), do diretor Robert Wise, cujo robô alienígena exige dos terráqueos a destruição de armas nucleares, e *A guerra dos Mundos* (1953), do diretor Byron Haskin, que narra a malograda invasão de marcianos ao planeta Terra afim de destruí-lo – os invasores não resistem às nossas bactérias e acabam sucumbindo.

Especificamente sobre filmes de ficção científica que representam seres humanos, artificiais ou não, podemos citar produções clássicas que são anteriores aos filmes norte-americanos, como por exemplo: *Homúnculos* (ALE, 1916). Em seguida temos vários exemplos estadunidenses como, *A ilha do Dr. Moreau* (EUA, 1933), *O médico e o monstro* (EUA, 1920), *Frankenstein* (EUA, 1931) e *o Homem invisível* (EUA, 1933). Nosso distanciamento histórico evidencia não apenas as transformações nas técnicas de produção desses filmes como também mostra a delimitação do gênero dentro de especulações sobre ciência que algumas vezes ganham tons de terror como no filme de Frankenstein, porém, em geral, os temas dos filmes considerados clássicos eram bem delimitados se comparados aos *blockbusters* que surgem no final da década de 1970, quando as produções são reformuladas e caem as barreiras entre os gêneros fílmicos.

Nesse interim, a renovação da ficção científica se dá pelo filme catástrofe cujo cenário apocalíptico-metropolitano rompe com a brancura asséptica de filmes anteriores, como, por exemplo, *2001, Uma Odisséia no Espaço* (EUA, 1968) de

⁴ Considerado o primeiro cineasta associado à idéia de futuro e de tecnologia, George Méliès produziu mais de 500 filmes que, em geral, são de poucos minutos, porém são reconhecidamente os primeiros passos da ficção científica no cinema que estava em formação. Fonte: Revista FAPESP nº 155, janeiro de 2009. Segundo Vieira (2003) “Em seu conjunto o legado de Méliès nos introduz em um repertório básico da ficção científica, completo em suas imagens fantásticas e generosas em aparições, desaparecimentos, truques e transformações de todos os tipos, que visualizaram, pela primeira vez em movimento e com realismo, viagens interplanetárias, monstros, selenitas, objetos futuristas” (p. 324).

Stanley Kubrick. Mesmo sendo classificados como ficção científica os filmes analisados aqui, *Homem Bicentenário* (EUA, 1999), *Inteligência Artificial* (EUA, 2001) e *Eu, Robô* (EUA, 2004), estão inseridos neste contexto de pós-modernismo pois suas tramas, unidas através das figuras dos robôs, não se atêm apenas a especulações tecno-científicas como eram os clássicos, mas também passeiam pelo melodrama, pela aventura, fantasia, romance, ação e pelo gênero policial, numa fusão de gêneros que é típica do pós-moderno. Além de evocarem complexidades filosóficas como veremos ao longo dessa pesquisa.

Se o propósito é o entretenimento como objeto mercantil, esta leitura entende que os *blockbusters* se sobressaem nesta cultura pós-modernista, neste caso fílmica, visto que, além das transformações que veremos em nível estético, eles movem a esteira da cultura enquanto mercado: “O pós-modernismo é o consumo da própria produção de mercadorias como processo [...] é um mundo no qual a “cultura” se tornou uma verdadeira “segunda natureza” (JAMESON, 2000, p. 13-14). E nesse sentido, o cinema que é imagem e som constitui-se em mercadoria ainda mais rentável ao absorver essas transformações estéticas do contexto pós-modernista para o entretenimento comercial, onde cultura e mercado formam duas faces da mesma moeda na sociedade atual e os *blockbusters* são referência dessas transformações. Isto quer dizer que além do produto final, toda a produção fílmica será trazida nos DVDs como “extras” que por sua vez dão o aspecto mercantil ao ato de fazer o cinema. Nos conteúdos extras dos filmes, toda a equipe de produção ganha voz e relata um pouco do seu trabalho.

Connor (1993) também considera que outro sintoma interessante no filme pós-moderno é o fim das fronteiras históricas entre a alta cultura e a cultura popular ou de massa. Jameson (1995) propõe que repensemos a oposição alta cultura/cultura de massa de modo que a ênfase valorativa que a compõe e o sistema binário que utiliza (a suposta autonomia da alta cultura em oposição a cultura de massa degradada) seja substituída por uma abordagem histórica dialética desses fenômenos. Essa aproximação “exige que se leia a alta cultura e a cultura de massa como fenômenos objetivamente relacionados e dialeticamente interdependentes, como formas gêmeas e inseparáveis da fissão da produção estética sob o capitalismo”. (JAMESON, 1995, p. 14).

Desta forma, as premissas da cultura moderna foram desafiadas bem como o caráter ímpar da arte que era distinta na cultura popular e na de massas – o que pode ser considerado como um saldo positivo do pós-modernismo. Connor (1993) e Jameson (1985) consideram que esses filmes são marcados pelo paradoxo de evocar as complexidades da alta teoria em formatos acessíveis, de sucesso popular, tal como se vê em filmes impecavelmente pós-modernos como o cultuado *Blade Runner* (EUA, 1982). Contudo, nossa hipótese inicial é a de que seus sucessores de *ficção científica* aqui destacados, *Homem Bicentenário* (EUA, 1999), *Inteligência Artificial* (EUA, 2002) e *Eu, Robô* (EUA, 2005), ao fazerem parte do pós-moderno, por sua vez, também formulam questões relevantes para a sociedade atual como veremos ao longo deste trabalho nos capítulos referentes a cada filme.

Nesta pesquisa, o uso do termo *cultura de massa* refere-se à quantidade de espectadores que consomem esses produtos da indústria cultural, graças aos avanços nos meios de difusão da imagem que permitem estréias simultâneas em diversos países numa mesma noite, dando ocasião à essas narrativas e promovendo seu discurso entre um número elevado de pessoas. Sobre essa discussão, Martins (2004) afirma que os meios de comunicação de massa se dirigem a um público difuso, formado por pessoas anônimas que vivem num mundo de interesses econômicos bem definidos. É um público heterogêneo em suas identidades culturais, porém homogêneo na recepção dessas produções da indústria cultural, pois, esse público anônimo que habita a esfera privada está cada vez mais destituído de voz na esfera pública e acaba por absorver o produto da indústria cultural, não raras as vezes, de maneira irrefletida. O conteúdo desses produtos culturais e as possíveis consequências da absorção irrefletida de suas ideologias serão abordados nesta pesquisa.

Pós-modernismo na cultura de massa

Falar em Hollywood e em cinema como um produto cultural é necessariamente falar em Indústria Cultural. O termo Indústria Cultural foi empregado pela primeira vez no livro *Dialektik der Aufklärung*, publicado em 1947, em Amsterdã, por Max Horkheimer e Theodor Adorno. Pesquisadores da Escola de Frankfurt, esses autores críticos da sociedade contemporânea analisaram essa forma de cultura regida pela lógica

da tecnologia e do mercado. Não apenas a forma como essa indústria se estrutura foi observada, mas também os efeitos ideológicos sobre os seus consumidores.

Nessa perspectiva, Adorno apresentou um estudo sobre a televisão norte-americana intitulado *Mass culture: the popular arts in America*, que foi produzido em 1954. Ali este autor afirma que os meios de comunicação de massa não são apenas a somatória das ações que apresentam ou das mensagens que por estas ações são irradiadas. Os meios de comunicação de massa “consistem em várias camadas de significados superpostos uma às outras, todas elas contribuindo para um efeito” (ADORNO, 1994, p. 103).

A originalidade desse estudo de Adorno está em diagnosticar que a indústria cultural assimilou as formas industriais de produção, com organização do trabalho em escritórios no sentido de racionalizar do ponto de vista tecnológico, tornando essa instituição poderosa em vários níveis. Contudo, Adorno pontua que o termo indústria não deve ser tomado literalmente, visto que este termo está mais afinado a uma idéia de standardização da própria coisa – como o gênero *western* é entendido pelos espectadores – e à racionalização de técnicas de distribuição do que rigorosamente ao processo de produção. Evidencia-se, pois, que embora exista todo um processo de produção no setor central da indústria com toda uma gama de procedimentos técnicos, divisão do trabalho, maquinário, artistas, distribuição das cópias, etc, cada obra produzida busca formar-se como uma produção individual. Assim,

Cada produto apresenta-se como individual; a individualidade mesma contribui para o fortalecimento da ideologia, na medida em que se desperta a ilusão de que o que é coisificado e mediatizado é um refúgio de imediatismo e de vida. Hoje, como sempre, a indústria cultural mantém-se “a serviço” das terceiras pessoas, e mantém sua afinidade com o superado processo de circulação do capital, que é o comércio, no qual tem origem. Essa ideologia apela sobretudo para o sistema das “estrelas”, emprestado da arte individualista e da sua exploração comercial. Quanto mais desumanizada sua ação e conteúdo, mais ativa e bem-sucedida é a sua propaganda de personalidades supostamente grandes e o seu recurso ao tom meloso. (ADORNO, 1986, p. 95).

Observamos, a partir de Adorno, que o conceito de técnica na indústria cultural diz respeito à lógica interna de organização de seu produto, como por exemplo, a produção, o estúdio, as filmagens, a escolha de atores, a composição musical, os figurinos e locações, a pós-produção, a distribuição pelas salas de cinema e produção de

DVDs e etc. Isso tudo envolve uma grande escala de profissionais de vários setores que dão forma aos créditos finais de cada película pronta. E, veremos adiante, que essa indústria se desenvolveu a ponto de ser uma das maiores corporações dos EUA. Porém, ao mesmo tempo em que diz respeito à produção, distribuição em massa de seus produtos, essa indústria buscar permanecer externa ao seu objeto. “A indústria cultural tem o seu suporte ideológico no fato que ela se exime cuidadosamente de tirar todas as consequências de suas técnicas em seus produtos” (ADORNO, 1986, p. 95). Seria prova de ingenuidade subestimar a influência que essa indústria exerce sobre as pessoas, influência esta que a própria indústria prefere se eximir ao propor um espetáculo transparente.

Segundo Adorno, a indústria cultural difunde seu produto de maneira que este promova o fascínio no espectador em vários níveis psicológicos ao criar “produtos adaptados ao consumo das massas e que em grande medida determinam esse consumo” (ADORNO, 1986, p. 92). Em suas palavras:

“Provavelmente todos os vários níveis nos meios de massa envolvem todos os mecanismos do consciente e do inconsciente enfatizados pela psicanálise. A diferença entre o conteúdo de superfície – a mensagem manifesta do material televisionado – e seu significado oculto geralmente é marcado e mais ou menos nítido. A rígida superposição de várias camadas provavelmente é um dos traços pelos quais os meios de massa podem ser distinguidos dos produtos integrados da arte autônoma, na qual as várias camadas estão mais entrelaçadas. O pleno efeito do material sobre o espectador não pode ser estudado sem consideração pelos significados ocultos juntamente com o significado manifesto” (ADORNO, 1994, p. 103).

A partir dessas considerações de Adorno, percebemos a importância de orientar esta pesquisa para essas manifestações do discurso fílmico no cinema que estão a espera de decodificação no que se refere aos seus efeitos sobre o espectador. É interessante destacar que a indústria cultural expõe modelos de comportamento, porém, não expõe apenas aquilo que considera desejável e louvável; também expõe comportamentos indesejados, para que esses comportamentos produzam atração no espectador pelos personagens que atuam dentro dos códigos de conduta considerados adequados.

Em outro texto intitulado “Notas sobre o filme”, cuja primeira edição foi publicada na Frankfurt de 1967, Adorno afirma que:

“há justapostos no filme diferentes camadas de modelos de comportamento, isso implica então que os modelos oficiais pretendidos, a ideologia fornecida pela indústria, não precisariam ser automaticamente aquilo que acaba penetrando no espectador [...] os modelos oficiais estão recobertos por modelos não oficiais, que providenciam a atração e que, em termos de intenção seriam colocados fora de curso pelos modelos oficiais” (ADORNO, 1994, p. 103)

Adorno nos previne contra as tentativas de reduzir a indústria cultural a uma coisa menor, o que poderia afastar muitos pesquisadores desse tipo de produção ao considerá-la ruim por definição. Ele afirma que essa indústria **não** deve ser vista como “a arte dos consumidores” ou como “a arte mais baixa de todos os tempos” pois, nas suas palavras, isso soa tão falso como a ideologia da ideologia. Nesse sentido, ao estudar justamente os filmes da indústria cultural, muitas vezes depreciada pela crítica acadêmica, tentamos fugir do lugar comum que carimba essa cultura como sendo algo *menor*, o que poderia contribuir para desresponsabilizá-la de seus efeitos. Conforme adverte Adorno:

“Já não vale mais nada a equiparação da indústria cultural com a arte mais baixa de todos os tempos. Um momento de racionalidade marca a indústria cultural, um momento de planejada reprodução do grosseiro, que certamente não faltou na arte primeva de nível mais baixo, mas que também não era sua lei calculável [...] é preciso combater a tese da arte dos consumidores. Ela configura a relação entre a arte e a sua recepção de um modo estático – harmônico, segundo o modelo, em si dubio, da oferta e da procura. Assim como a arte não pode ser concebida sem relação com o espírito objetivo de sua época, tampouco ela pode, porém ser concebida sem aquele momento que o ultrapassa. A acomodação aos consumidores – algo que prefere declarar-se como “humanidade” – não é economicamente nada mais que a técnica de espoliá-los. No plano artístico, isso significa desistir de qualquer intervenção no grosso caldo do idioma corrente, e com isso, também na consciência reificada do público” (ADORNO, 1994, pp. 106-107).

O poder dessa indústria estrutura-se na sua organização, concentração econômica e administrativa, de maneira que integra seus consumidores graças às constantes atualizações técnicas e grande publicidade em torno de seus produtos. Isso implica ao consumidor ser objeto de Hollywood, dessa “fábrica dos sonhos” e da constante naturalização daquilo que é histórico, daquilo que é socialmente construído, como são, por exemplo, os padrões de conduta, de pensamento, de formas de ver e sentir, enfim, de organização social; tudo aquilo que muitas vezes por serem

consideradas tão óbvias, tão familiares, são esquecidas. E vale a pena lembrar que até mesmo o que nos parece óbvio deve ser lembrado e explicado, pois as idéias que os produtos da indústria cultural inculcam em seus consumidores “são sempre as do *status quo*” (idem, p. 96). Além disso, outros dilemas menos evidentes serão trazidos à tona, isto é, aquilo que os filmes suscitam dentro das complexidades da teoria pós-moderna com seus dilemas intrínsecos e extrínsecos.

Ainda com Adorno,

A importância da indústria cultural na economia psíquica das massas não dispensa a reflexão sobre sua legitimação objetiva, sobre seu ser em si, mas, ao contrário, a isso obriga – sobretudo quando se trata de uma ciência supostamente pragmática. Levar a sério a proposição de seu papel incontestado, significa levá-la criticamente a sério, e não se curvar diante de seu monopólio” (ADORNO, 1986, p. 96).

Por mais que Adorno seja considerado um crítico pessimista⁵, que mantêm o tom de ênfase valorativa nas suas análises – o que certamente se deve às características de seu contexto moderno –, seu pensamento é importante para pensarmos os mecanismos de manipulação, diversão e degradação, reconhecidamente atuantes na indústria cultural e na mídia. Esta, por sua vez, produz e dissemina idéias que “são aceitas sem objeção, sem análise, renunciando à dialética, mesmo quando elas não pertencem substancialmente a nenhum daqueles que estão sob a sua influência” (ADORNO, 1986, p. 97). Os produtos da indústria cultural referem-se à ordem estabelecida sem olhar para sua determinação histórica concreta, difundem normas sem justificá-las concretamente pois qualquer tipo de fundamento é rejeitado por essa indústria. Deve-se aceitar algo porque é assim que todos pensam: “As elocubrações da indústria cultural não são nem regras para uma vida feliz nem uma nova arte da responsabilidade moral, mas exortações a conformar-se naquilo atrás do qual estão interesses poderosos” (idem, p. 98).

Todavia, consideramos que Adorno deve ser resgatado neste trabalho crítico da atual produção cultural pós-modernista, visto que o próprio Jameson, diante

⁵ Em se tratando do terreno pós-modernista alguns limites situam o pensamento de Adorno no final do modernismo. Perry Anderson relata essa questão ao falar do pensamento de Jameson e o de Adorno em relação à análise da indústria cultural, dizendo que o pensamento de Adorno pode ser entendido como um “legado dialético da fase final do modernismo”. Para este autor, “Jameson é explícito nesse ponto: ‘o modernismo de Adorno impossibilita a assimilação no jogo aleatório livre da textualidade pós-moderna, o que quer dizer que uma certa noção de verdade ainda está em jogo nessas questões verbais ou formais’, e que seu exemplo perdura mesmo no que tem de mais provocativo” (JAMESON *apud* ANDERSON, 1999. p. 124).

daquilo que chamou de “imobilismo de seus contemporâneos” em analisar politicamente as obras culturais, retoma os trabalhos de Adorno afirmando que:

Adorno era um aliado duvidoso quando havia ainda poderosas correntes políticas de oposição das quais seu immobilismo temperamental e perverso podia desviar o leitor engajado. Agora que por enquanto essas correntes estão, elas próprias, imobilizadas, a bile de Adorno é um alegre antídoto e um corrosivo solvente na superfície do ‘que é’. (JAMESON *apud* ANDERSON, 1999, p. 124).

Após essas considerações fundamentais para situar aquilo que entendemos sobre indústria cultural, faremos um sobrevôo em reconhecimento de um aspecto desse conceito, o de indústria cultural informado por Adorno, na contemporaneidade dos filmes escolhidos, ou seja, vejamos um pouco mais sobre a atualidade da indústria cultural no cinema internacionalmente conhecido como Hollywood.

A indústria cultural por excelência: Hollywood

Ao falar de Hollywood enquanto indústria cultural por excelência, busca-se mais informar sua força política, que potencializa a atuação global de seu discurso, do que discutir os mecanismos internos dessa indústria como um campo fechado de produção, distribuição e recepção.

É de conhecimento público que a distribuição em massa de filmes norte-americanos não é um fenômeno recente, pois desde a primeira metade do século XX esses filmes são produzidos e distribuídos em escala cada vez mais global. A indústria de cinema norte americana, internacionalmente conhecida como Hollywood, sempre procurou atingir o mercado externo aumentando os lucros de seus produtos. A despeito de todo o avanço tecnológico com a introdução no mercado de novos canais comerciais como TVs a cabo ou via satélite, *Video Cassete Recorders* e *Digital Video Discs*, Hollywood viu seu mercado prosperar e incorporar todas essas inovações para aumentar as vendas de seus produtos culturais. Chega ser indiscutível que Hollywood domina os mercados mundiais de cinema e seus filmes, como os três aqui analisados, podem arrecadar milhares de dólares americanos numa única noite de estréia. Como aponta Meleiro (2007): “a cobertura incessante da imprensa exalta a pilhagem de

bilheteria global de Hollywood com seus grandes *blockbusters*. Até os representantes da indústria cinematográfica enaltecem, e com frequência celebram, o reinado global de Hollywood.” (p. 20).

Segundo Meleiro (2007), a arrecadação de Hollywood na figura de seus principais estúdios que pertencem à *Motion Picture Association of América* (MPAA)⁶ ficou acima de US\$ 6,5 bilhões no ano 2000. São filmes exibidos em mais de 150 países e que posteriormente são relançados em DVDs ou mesmo nos canais de TV atingindo um público incalculável de espectadores.

Jameson (2001) pontua que a penetração dos filmes produzidos nos Estados Unidos no mercado mundial é parte da política imperialista desse país que associa, no caso do cinema, a ideologia do mercado livre ao aprendizado da cultura norte-americana através do consumo dos filmes que disseminam no cotidiano das pessoas uma cultura específica aliado ao consumo de mercadorias culturais.

Destacamos que, não raras as vezes, um filme de sucesso pode ser transformado em diversos outros produtos que vão desde bonés e camisetas até videogames e bonecos. Segundo Meleiro (2007), a *homevídeo* responsável pelas vendas de DVDs e fitas VHS representa um mercado maior que a bilheteria do cinema, chegando a alcançar mais de US\$ 24,9 bilhões, em 2006, isso é cerca de 45% do lucro da indústria. A televisão contribuiu com 26%, enquanto que a TV paga acrescentou outros 10%. Além disso, os consumidores gastaram cerca de US\$ 7,4 bilhões em *softwares* de videogames para console e computador, a maioria deles associados a filmes. Como pontua Jameson

Hollywood não é apenas o nome de um negócio altamente rentável, mas é também o nome de uma revolução cultural fundamental do capitalismo tardio, na qual se destroem antigos modos de vida e se colocam modos novos em seu lugar. (JAMESON, 2001, p. 55).

Desta forma, entendemos que além do ato comercial de comprar o entretenimento o telespectador ainda sofre uma experiência cultural, a qual poderá, em diferentes medidas, dependendo do seu arcabouço cultural, influenciar seu modo de pensar através do poder das expressões ideológicas contidas nos filmes que é um dos

⁶ Este grupo inclui empresas como as *majors* Paramount, Twentieth Century Fox, Warner, Universal, Disney e Columbia. E outras menos influentes como a MGM/UA, Orion, Carolco e New Line Cinema, Dreamworks. Fonte: Meleiro (2007, p. 19).

focos desta pesquisa. E é mais do que isso, pois como pontua Adorno, numa outra chave de raciocínio, “os homens não são mais meros compradores de produtos fabricados em série pelas corporações, parecem ser eles mesmos produtos do domínio absoluto dessas corporações, produtos que perderam toda a individuação” (ADORNO, 1994, p. 92).

No bojo dessa indústria⁷, os filmes de ficção científica representam uma fatia significativa no montante lucrativo. Seus enredos atraentes estão repletos de efeitos especiais, especulações sobre tecnologia e inovações científicas que, ainda que não estejam atreladas ao real, no sentido de decalque da história, podem invocar muitos temas presentes no contexto histórico e social

Nesse sentido, Alfredo Suppia (2006) destaca que da perspectiva da crítica cinematográfica um filme de ficção científica não precisa se prender ao conhecimento científico corrente. Segundo este autor:

Muito mais do que a validade das idéias científicas que expõe, interessa a filmes do gênero a construção de uma lógica interna. Na Poética, Aristóteles demonstrou que um silogismo pode advir de uma premissa falsa, sem que isso comprometa a estrutura do raciocínio lógico. É nesse terreno que opera a ficção científica [...], o gênero desperta no público interesse pela ciência, chegando mesmo a estabelecer algum nível de alfabetização ou mesmo motivação para carreiras científicas. (SUPPIA, 2006, p. 01).

Portanto, após esta breve introdução sobre o pós-modernismo na cultura de massa a fim de evidenciar o chão histórico e social que sustenta os filmes analisados, enfatizamos que neste trabalho procura-se dar palavra ao próprio filme, suas imagens e sons são tomados aqui como núcleo central e busca-se extrair deles representações da sociedade do período de sua realização, as questões que estes suscitem e como as resolve no plano diegético. Partimos à apresentação dos filmes escolhidos.

⁷ Martins (2004) informa que enquanto a maior produção cinematográfica contemporânea se localiza na Índia com a indústria de cinema denominada *Bollywood*, que produz cerca de 700 filmes de longa-metragem por ano, as produções do gênero ficção científica se concentram em sua maioria na indústria norte-americana firmada durante todo o século XX. E a disseminação dos produtos de Hollywood encontra um público insuperável de espectadores.

Os *Blockbusters* escolhidos

Investir milhares de dólares na produção e distribuição de um filme com um ator de reconhecido sucesso junto à crítica e ao público, explorar o imaginário social em torno de um tema de ficção antigo (robôs) e valer-se do que há de mais atual em técnica cinematográfica é a fórmula básica para a feitura dos três *blockbusters* escolhidos. O êxito desta fórmula nos mostra não apenas o lucro inicial que deve superar várias vezes o dinheiro gasto com o filme já na primeira semana de exibição nos cinemas, como também o poder avassalador da cultura de massa e do seu discurso ideológico. E como pontua Manevy, “... a imensa familiaridade dos brasileiros com a produção norte-americana não está baseada em amplo estudo, produção e difusão de pensamento, mas em formas variadas e intensas de consumo” (MANEVY, 2008, p. 253). Além disso, esse autor afirma que países como o Brasil, ao pagarem pelo licenciamento desses produtos e suas marcas, podem contribuir para o déficit na balança comercial em propriedade intelectual.

Nesta análise, temos filmes que incorporam técnicas cinematográficas avançadas – efeitos especiais, cenários construídos por computadores – e buscam fazer algo que o cinema foi se aperfeiçoando desde sua primeira exibição, ou seja, prender inúmeros espectadores diante de uma grande tela, o que, atualmente, leva mais ou menos duas horas. Para isto a montagem do filme nas disposições de cenas e a construção estética dos personagens principais serão fundamentais para que exista uma sintonia, uma espécie de “pacto”, entre o público e o personagem que conduz a trama para que após a efetivação deste “pacto” o filme se estenda até o resultado final. E, nesse sentido, quando a identificação entre público e personagem se realiza, a trama pode tomar qualquer rumo, o personagem pode mostrar até um caráter ambíguo que, em geral, o seu público o acompanhará e receberá a mensagem proposta pelo narrador cinematográfico.

Xavier (2003a) apontou que no modo naturalista de produção fílmica (que abrange os três filmes escolhidos para este trabalho) existe toda uma preocupação em eclipsar os meios de representação e dirigir o espectador para uma identificação “direta” com o mundo ficcional. Este autor, em *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*, nos fala desse princípio de montagem invisível, cuja janela observada no cinema reúne princípios básicos para produção de um efeito naturalista em relação ao

filme. A palavra de ordem é “parecer verdadeiro” anulando os rastros do trabalho de filmagem. Segundo este autor, o naturalismo se refere:

[...] à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações “naturais” [...] o estabelecimento de que a platéia está em contato direto com o mundo representado, sem mediações, como se todos os aparatos de linguagem constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza). (XAVIER, 1977, pp. 31-32).

Além da identificação com o personagem o espectador de cinema é levado a seguir pistas falsas na narrativa do filme para que tire conclusões precipitadas e sinta a todo instante um clima tenso e angustiante que o incite a permanecer até o desfecho final, por mais irrelevante ou fantasioso que este possa parecer.

Para isso, entra na feitura do filme a pós-produção que consiste não apenas na montagem coerente das cenas gravadas que darão um sentido ao filme, mas também na introdução de efeitos sonoros e visuais, como a correção de defeitos nos cenários, acerto das cores e luzes, tudo planejado para guiar as emoções do espectador e para marcar a tônica da narrativa.

Vejamos a seguir o enredo dos filmes escolhidos:

Dirigido pelo americano Chris Columbus, *O Homem Bicentenário* foi produzido nos Estados Unidos e estreou na grande tela em 1999 angariando uma indicação ao Oscar de melhor maquiagem e tornou-se um filme exibido à exaustão nas telas de TV brasileiras. Ao contrário de *Blade Runner*, que foca sua narrativa na sombria Los Angeles de 2019, o discurso científico de *O Homem Bicentenário* se apresenta em algumas das mais importantes cidades norte-americanas (Nova York, Los Angeles, São Francisco entre outras) ambientadas nos recentes anos de 2005, num panorama *clean* e ensolarado no qual uma família compra um robô (Robin Williams) doméstico nomeado Andrew - por suas feições serem semelhantes à de um homem. Sua tarefa será realizar trabalho doméstico; entretanto, o robô vai se “humanizando”⁸ ao apresentar “sensibilidades” como curiosidade, inteligência e personalidade própria. Após conhecer a história oficial do gênero humano, através da leitura de inúmeros livros, o robô sente vontade de se tornar homem e para isso financia pesquisas científicas após juntar dinheiro como “fruto de seu trabalho”. Ao longo da trama,

⁸ Sobre as idéias de “humanização das novas tecnologias” ver: DOMINGUES (1997) e SIBILIA (2002).

Andrew se torna andróide e as referências à *Blade Runner* se tornam mais claras; aqui o discurso vai do homem pós-orgânico para o homem que luta para ser reconhecido como orgânico e as metáforas desta transformação são um dos focos desta dissertação.

Idealizado por Stanley Kubrick⁹ e dirigido por Steven Spielberg, *AI - Inteligência Artificial* foi lançado nos EUA para os cinemas de todo mundo em 2001. Numa mistura de conto de fadas pós-moderno com aventura e ficção científica, *Inteligência Artificial* recebeu duas indicações ao Oscar de melhor Trilha Sonora e de melhor Efeitos Especiais por contar a história de um menino meca (mecânico) que sonhava se tornar um menino de verdade para receber o amor de sua “mãe”, uma dona de casa que tinha um filho doente conservado em laboratórios especializados em criogenia a espera da cura para a doença que o vitimara. Para conseguir realizar seu sonho, o meca David (Haley Joel Osment) parte para uma aventura com dois amigos, o urso super-brinquedo Tedy e o robô gigolô Joe (Jude Law), em busca da Fada Azul, que segundo o conhecido conto infantil do italiano Carlo Collodi, transformou o boneco Pinóquio em “menino de verdade”. Aqui vários conflitos entre homem e máquinas sugerem a continuidade de questões apontadas em *Blade Runner*, como por exemplo, a “Feira da Carne” na qual robôs capturados por pessoas que se sentem ameaçadas por estas tecnologias são destruídos à maneira dos suplícios medievais. Talvez isso indique a ideia de insensatez ou irracionalidade do conflito homem *versus* máquinas, ou do homem e razão científica como no indica de forma alegórica o filme.

Por fim escolhemos, *Eu, Robô* (USA, 2004) dirigido por Alex Proyas e que apesar de ter sido rodado 23 anos após *Blade Runner* é a obra que traz referências claras ao seu sucessor clássico numa forma que reproduz e equaliza, no filme, todos os conflitos humanísticos e ambientais postos em *Blade Runner*, muito embora, por ser baseado no livro de Isaac Asimov, de 1950, deixe transparecer seu panorama histórico-social específico, isto é, os anos iniciais da guerra-fria com o conflito URSS e EUA, o que no filme é simbolizado pelo conflito dos robôs NS-5 (fabricados pela URS Robotics) *versus* a população dos EUA. Sua história, que recebeu uma indicação ao Oscar por Melhores Efeitos Especiais, narra a existência de robôs que exercem trabalhos atualmente realizados por imigrantes nos EUA, como, por exemplo, serviço de entregas, babás, garçons, coletores de lixo, um fato comum na Chicago futurista de 2035. Esses

⁹ Kubrick faleceu em 1999 após rodar o filme “De Olhos Bem Fechados” não podendo participar da produção de IA, a qual não realizou anteriormente, visto que era um projeto antigo, por não dispor de tecnologia suficiente.

robôs possuem um código de segurança denominado Três Leis da Robótica que os impedem de fazer qualquer mal aos humanos, mas quando o criador de robôs morre, o suspeito pelo crime é seu robô Sony - um modelo NS-5 - que, como os robôs dos demais filmes, desenvolve um tipo de personalidade própria e reivindica a singularidade de “mente pensante”. O discurso científico faz alusão à disputa ideológica entre as antigas superpotências EUA e URSS, além da questão dos usos científicos para “humanizar as novas tecnologias”, neste caso, robôs como Sony. Para investigar a morte do gênio criador, a ficção científica se mescla mais uma vez com o gênero policial (a *là Blade Runner* e seu policial Deckard) e o detetive Dell Spooner (Will Smith) entra em cena para acrescentar ação à trama.

Dessa forma, entendemos que os filmes *O Homem Bi-Centenário*, *Inteligência Artificial* e *Eu, Robô* nos indicam que o discurso estético posto nas narrativas resolve de diferentes maneiras conflitos semelhantes, apresentados ao público espectador, no plano da diegese. Com isso, também apresentaremos como são tratados pelos filmes questões do pensamento social pós-modernista e o que se refere aos discursos para a transformação do corpo humano e como os conteúdos político-sociais dos filmes retomam e equalizam os dilemas apresentados pelos personagens das tramas. Nossa idéia é a de assumir o discurso do filme como uma narrativa calcada numa expectativa histórico-sociológica e buscar no narrador cinematográfico não apenas o pensamento social e as transformações pós-modernistas das épocas destacadas bem como de que maneira os filmes trataram as problemáticas delineadas e porque trataram de tal forma e não de outras.

Até aqui apresentamos aquilo que propomos pensar neste trabalho, o contexto histórico mais geral em que se encontram esses filmes, sua face de produto da indústria cultural o poder de seu discurso interno. Veremos em seguida os procedimentos metodológicos que são utilizados para a realização deste trabalho.

Procedimentos metodológicos.

Esta dissertação se dedica à discussão comparativa de três obras cinematográficas feitas com base em literaturas¹⁰ sobre ficção-científica que se tornaram *blockbusters* bem conhecidos pelo público brasileiro: *O Homem Bicentenário* (USA, 1999), *Inteligência Artificial* (EUA, 2002) e *Eu, Robô* (USA, 2005), produzidos num hiato histórico de seis anos e unidos por um discurso comum acerca da utilização de recursos tecno-científicos na transformação do corpo humano. A premissa inicial é a de que os filmes levam ao público consumidor da indústria cultural questões ligadas aos usos de pesquisas nas áreas de robótica, sistemas operacionais, criogenia, eugenia, bioengenharia, biotecnologia e seus usos em seres humanos o que gera questões bioéticas¹¹; observaremos de que forma os filmes levam esses discursos ao conhecimento popular – que, de certo modo, legitima e “consome”¹², ou melhor, que sonha em poder consumir o produto do fomento desse tipo de pesquisa, de maneira que, aceitando sua produção sem questionamento, a legitima.

Buscamos apreender de que maneira os narradores cinematográficos representam a sociedade estadunidense e que leituras fazem da problemática em questão demonstrando, assim, qual o ponto de vista de nosso narrador cinematográfico em cada película.

A partir de Xavier (2007), privilegia-se neste trabalho, inicialmente, a análise individual de cada filme para que nas considerações finais (imagens finais) possamos fazer tanto um retrospecto dos pontos considerados fundamentais de cada película bem como o diálogo que estabelecem entre si para avançarmos em certas interpretações.

Frederic Jameson, no livro *As Marcas do Visível* (1995), diz que a história do cinema pode ser esclarecida “recorrendo-se à teoria dos períodos, ou seja, à proposição

¹⁰ Os três filmes escolhidos para esta pesquisa são inspirados em literaturas: *O Homem Bicentenário* (EUA, 1999) foi inspirado num conto de Isaac Asimov, “The Positronic Man” lançado em 1993 que por sua vez foi inspirado em outro livro de Asimov chamado “The Bicentennial Man” de 1976. *Eu, Robô* (EUA, 2004) é baseado no livro homônimo de Isaac Asimov “I, Robot” de 1950. *Inteligência Artificial* (EUA, 2001) é baseado no conto de Brian Aldriss “Super-Toys Last All Summer Long” de 1969.

¹¹ Sobre este assunto ler: Bioética: um ponto de encontro. In: História, Ciências e Saúde: Manguinhos. Rio de Janeiro: Casa de Oswaldo Cruz/Fiocruz, vol. I nº 01, julho/outubro 1994, pág. 109-120. E Bioética, riscos e proteção/ organizadores Schramm; Rego; Braz; Palácios; Rio de Janeiro: Ed. UFRJ; Ed. Fiocruz, 2005. De maneira bem geral esse termo refere-se às implicações morais da práxis humana sobre os sistemas vivos.

¹² Colocamos este termo sob aspas porque é de conhecimento público que pouca parcela da sociedade mundial pode ter acesso às benesses das descobertas científicas, já que vivemos num mundo onde milhares de pessoas morrem devido a problemas de saúde conhecidos desde épocas medievais como tuberculose e cólera, e outras doenças relacionadas à falta de saneamento básico.

de que suas tendências formais e estéticas são governadas pela lógica histórica” (p. 159). O autor diz também que a obra de arte para ser analisada deve ser entendida não “apenas como um conjunto de características estilísticas isoladas”, mas deve ser tomada a partir de sua “lógica como um todo” levando em consideração que sua produção e sua “função social” passam “por modificações radicais e dialéticas de um momento histórico para outro” (p. 159). Nesse sentido, é importante nosso diálogo com as teorias pós-modernas que caracterizam a atual produção do cinema de ficção científica de Hollywood.

Falando sobre o cinema de ficção científica, Jameson (1995) aponta que a sua historicidade não está na sua encenação de futuro e sim na sua percepção do presente como história ou, ainda, “como uma relação com o presente que o desfamiliariza e nos permite aquela distância da imediatez que pode ser caracterizada finalmente como uma perspectiva histórica. (p. 290). Mesmo falando do futuro e projetando de maneira aleatória e fictícia algumas “sementes do tempo”, os filmes de ficção científica que escolhemos falam do seu tempo e de outros tempos idos com certa nostalgia, como poderemos observar em *Eu, Robô* se lembrarmos de um mundo bipolar¹³ em contraposição à emergência de “novos inimigos” dos EUA. Mesmo após os fatos ocorridos em 11 de setembro de 2001,¹⁴ *Eu, Robô* (produzido em 2004) não traz nenhuma relação direta com esses fatos, pelo contrário, preferiu omiti-los.

Nesse sentido, concordamos com Jameson que um filme pode ser analisado através de base histórica, porém, a fim de evitar um comum engano, ressaltamos que um filme não pode ser lido como um decalque¹⁵ da história de seu período específico;

¹³ Eric Hobsbawm (1995) nos informa sobre este período que emergiu no pós II Guerra, quando dois sistemas de produção repartiam o mundo em capitalismo e socialismo. O confronto ideológico entre as duas superpotências passou a ser chamado de guerra fria e se estendeu até o colapso do comunismo em 1989, simbolizado pela queda do muro de Berlim. De lá para cá os EUA encontraram novos opositores como, por exemplo, os radicais islâmicos que se opõem ao modo ocidental de vida e organizam ataques terroristas contra os EUA e seus aliados políticos.

¹⁴ Refiro-me à queda das “torres gêmeas” ou edifício *World Trade Center* que ruíu em Nova York após o ataque de terroristas supostamente ligados ao radical islâmico Osama Bin Laden. Esse foi considerado o maior ataque terrorista de todos os tempos atingindo não apenas o coração financeiro dos EUA, mas ceifando centenas de vidas humanas.

¹⁵ Sobre Adorno, Jameson resgata a idéia de que, a partir da conferência sobre “A lírica e a sociedade”, a obra de arte “reflete” a sociedade e a história, ele o fez sob grossas aspas, pois é comum ao pensamento desavisado associar reflexo à idéia de espelho; contudo, devemos lembrar que espelhos podem ser planos ou esféricos, e esses últimos, côncavos ou convexos, sendo assim, suas imagens podem distorcer em diferentes níveis aquilo que é julgado como sendo real; e ainda assim falar em real pressupõe um determinado ponto de vista. Assim, Adorno falava no sentido de que “a arte recusa o social, e representa o último refúgio da subjetividade individual em relação às forças históricas que ameaçam esmagá-la” (JAMESON, 1985, p. 34). Isso vem ao encontro de nossa adesão ao termo narrador social que por sua vez traduz as reapresentações desse “indivíduo” histórico e seu ponto de vista.

sobretudo um filme pós-moderno que pode conter referências de diferentes períodos históricos. Alice Martins aponta outras representações possíveis que o cinema pode nos fornecer, segundo essa autora:

As obras científico-ficcionais, no cinema, estabelecem múltiplos espaços de diálogo entre o discurso científico, que se pretende racional, e o imaginário, não-racional, constituindo um campo fértil de representações e formulação de reflexões sobre a sociedade contemporânea. (MARTINS, 2004, p. 42).

Assim, recorreremos à bibliografia sobre a história dos Estados Unidos para fundamentar nossas afirmações sobre o contexto sócio-histórico da realização dos filmes, na medida em que estes põem em relevo elementos que fazem parte essa história. Não pretendemos realizar uma análise fílmica que seja calcada numa relação causal entre estrutura e superestrutura sociais, ao contrário, preferimos deixar que os filmes nos forneçam, através da relação entre forma e conteúdo, o ponto de vista de seu narrador e, por conseguinte, mas não de maneira mecânica, toda a condição histórica que o compõe.

O próprio Jameson (1985) nos permite substituir o termo causalidade por “analogia ou homologia, do paralelismo” (p. 16) de maneira que a construção do microcosmo incluirá a analogia com o macrocosmo. Entendemos que a obra de cultura pode fornecer através dessas analogias um modelo de conhecimento mais útil do que as “projeções históricas” propriamente ditas que muitas vezes tomam a obra de cultura como um mero exemplo de suas afirmações. Jameson privilegia o estudo social através dos artefatos culturais¹⁶, pois ao mesmo tempo em que “o cultural é bem menos complexo que o econômico, pode ser visto como uma introdução conveniente ao real, numa escala reduzida e simplificada” (JAMESON, 1985, p. 16).

Assim, o caminho da análise entende que estética e ética¹⁷ andam juntas, devido à idéia de que o que acontece com a forma das obras é reproduzido no nível do conteúdo. Trata-se de pensar o narrador cinematográfico presente na estética de cada filme. Para tanto, nos apoiamos em Jameson (1997) e na tese de que toda obra de cultura traz em si uma análise histórica, não importando se é rotulada como alta cultura

¹⁶ Jameson (1985) lembra a afirmação de Engels sobre Balzac na ocasião que este declarava que com as obras do literato “aprendi mais com sua história completa da sociedade francesa, até mesmo em detalhes econômicos (por exemplo, a reorganização da propriedade mobiliária e pessoal depois da revolução), do que com todos os historiadores, economistas e estatísticos professos do período” (p. 17-18)

¹⁷ Ética é entendida aqui a partir de Valls (1998) como sendo os costumes ou ações humanas.

ou a cultura de massa, polaridades valorativas que para esse autor devem ser superadas pela crítica. Como metodologia, este autor propõe a realização de uma dupla hermenêutica, isto é, uma análise dialética que contempla a parte interna das obras, das suas estruturas ou formas, no nosso caso diegética, e no diálogo destas obras com seu tempo histórico-social. Portanto, imagem, diálogos, ritmo, fotografia, sons e músicas, tempo, figurinos, narrativa, posicionamento da câmera, montagem das cenas, cores das cenas, dão a lógica a cada diegese¹⁸ e dialogam com um período histórico social específico que se estende dos anos 1968 até 2005, abrangidos e considerados por Harvey (2004) e Jameson (2000) e Anderson (1999) como períodos de manifestação e consolidação da face cultural do capitalismo tardio¹⁹ ou pós-modernismo.

Adicionado a isso, propomos estruturar, a partir de Jameson, o quadro ideológico que compõe os filmes, buscando extrair as saídas para os conflitos e a possibilidade ou não de se pensar utopias para a atualidade. É consenso entre os pesquisadores de cinema que obras da cultura de massa podem propor mais embrutecimento do que autonomia para seu público espectador, mas ainda assim existem a sociedade, a história e a ideologia como “pano de fundo” desses filmes comerciais que estão à espera de decodificação e que, para nossa análise, compõem o narrador cinematográfico presente em cada película. Nesse sentido, o objetivo central da nossa análise é a tradução cinematográfica do discurso científico, e o mecanismo cognitivo que segundo Jameson (1992) possibilita seu estudo.

Ainda sobre a ideologia expressa nos filmes, Sorlin (1985) considera que ao se tratar de sociologia do cinema, o termo ideologia é pertinente para a análise sociológica do filme por ter maior autonomia diante de termos erroneamente empregados como “visão de mundo” ou ainda, “mentalidades” devido a imprecisão conceitual de ambos os termos. Concordamos, ainda, com a idéia de “expressão ideológica” cunhada por Sorlin

¹⁸ A palavra diegesis provém do grego significando narração e designando particularmente uma das partes obrigatórias do discurso judiciário, a exposição dos fatos. “Tratando-se do cinema, o termo foi revalorizado por Étienne Souriau; indica a instância representada no filme - a quem um Mikel Dufrenne oporia à instância expressa, propriamente estética – isto é, em suma, o conjunto da denotação fílmica: o enredo em si, mas também o tempo e o espaço implicados no e pelo enredo, portanto as personagens, paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos, desde que tomados no seu estado denotado” Ver: Christian Metz, A significação no cinema, 1972, p. 118.

¹⁹ Conforme explica Jameson (2000), a idéia de capitalismo tardio está relacionada a um sentido de que as coisas são diferentes; são mudanças menos perceptíveis, menos dramáticas, porém mais permanentes, abrangentes e difusas; indicando que a esfera da cultura foi transformada em mercadoria. Assim, o cultural indica uma nova face do capitalismo atual, isto é, a fusão do cultural com o econômico como duas faces de uma mesma moeda, eclipsando a distinção entre base e superestrutura.

e como esta se insere nos filmes:

La ideología sería el conjunto de los medios y de las manifestaciones por los cuales los grupos sociales se definen, se sitúan los unos ante los otros y aseguran sus relaciones. No existiría una ideología, sino solamente expresiones ideológicas, entre las cuales se contarían, hoy, las películas. Las diferentes proposiciones antes evocadas indicarían los grandes lineamientos de la investigación: el papel de la producción cinematográfica en la perpetuación de una instancia ideológica, la fuerza de inculcación de los modelos filmicos, el lugar del cine en la puesta en evidencia o en la tergiversación de los conflictos” (SORLIN, 1985, p. 21).

Vemos que como pontua Sorlin, não há uma ideologia pairando sobre a sociedade com uma única entidade abstrata que se manifesta em diferentes grupos sociais; antes, é possível que num mesmo momento histórico, na mesma formação social se desenvolvam “expressões ideológicas” que podem ser concordantes, paralelas ou contraditórias, muito embora sejam sempre indispensáveis para a permanência da classe dominante que, por sua vez, recorre a instrumentos morais e intelectuais que asseguram a permanência de sua opinião sobre as demais grupos sociais. Portanto, para Sorlin:

“La ausencia de dirección ideológica significaría, para el grupo dominante, la incapacidad de establecer una relación, aun antagónica, con los grupos aliados o adversarios, y la obligación de no emplear más que la violencia para mantener su poder. [...] Al lado de estos aparatos, se han estudiado poco otros sistemas de difusión ideológica, como la prensa, [...] las horas libres y el cine. (SORLIN, 1985, p. 21).

Essas considerações de Sorlin são úteis para pensarmos quais “expressões ideológicas” estão contidas nos filmes, além de reafirmar a importância de se pensar o ponto de vista do narrador cinematográfico. Nesse sentido, é necessária uma breve elucidação a respeito do uso do termo narrador e, para isso, vale a pena reproduzir as palavras do pesquisador de cinema Ismail Xavier:

[...] é preciso não confundir a figura do narrador, que pertence à obra, e é elemento a ela interno, com a figura do autor, sujeito empírico responsável pela produção da obra seja uma pessoa ou um complexo industrial, elemento exterior à obra. Autor e narrador pertencem a mundos distintos. Este é figura imaginária tanto quanto as personagens e outros elementos ligados à ficção. [...] Seja qual for o processo pelo qual se conta a história, o narrador é figura logicamente necessária, mediação pressuposta, em verdade invenção decisiva dos responsáveis pela obra, invenção como outras e que ocupa lugar

fundamental na organização do filme, conto ou romance. (XAVIER, 2007, p. 17).

Assim, fica claro que o narrador a quem indagamos nos filmes não é um ser palpável, não possui um rosto nem deixa outro traço que não seja o ato mesmo de narrar. Não constitui a visão do cineasta²⁰, nem do produtor, nem da equipe técnica ou qualquer outro ponto de vista que pode ser detectado isoladamente. Antes “o narrador é essa figura mediadora que resulta da metamorfose do autor, ou da sua invenção, como diriam alguns, ou da linguagem de seu trabalho, como diriam outros” (Xavier, 2007, p. 18).

Todos os recursos de imagem e som usados na confecção da ficção compõem uma complexa mediação. Ao mergulharmos no filme e examinarmos o trabalho do seu narrador poderemos ver como imagens e sons estão constituídos e por sua vez como esses elementos nos revelam “os movimentos internos da obra” que, como caracterizou Xavier (2007) sobre o narrador, oferecem instrumentos para discussões de outra ordem como aquelas que se referem ao “contexto da produção do filme e sua relação com a sociedade” (op.cit. p. 18).

Independentemente do filme que está em análise, se foi bem sucedido em seu faturamento, se foi um fracasso de bilheteria, se foi um clássico ou um *blockbuster*, todos esperam pela decodificação da postura de seu narrador, quais critérios foram usados, qual sua lógica, sua moral, seu saber, enfim. “A obra de ficção é a invenção de uma história e, ao mesmo tempo, de um modo de narrá-la” (op.cit. p. 18).

Para falar desse modo de narrar, Ismail Xavier refere-se à forma do filme; isto é, como cada filme segundo a sua forma pede a sua própria crítica. A forma do filme diz respeito ao modo de disposição dos acontecimentos e ações das personagens, o que por sua vez, expressa um sentido político. O narrador escolhe o momento em que uma informação é dada e por meio de que canal isso é feito. Num filme, as coisas estão ordenadas no tempo e no espaço vivido pelo personagem. Nesse sentido,

²⁰ São comuns interpretações que dão crédito total ao cineasta a respeito de uma idéia ou mensagem que este quis transmitir através do filme; alguns DVDs chegam a trazer conteúdos conhecidos como “Extras” que contém entrevistas com atores e diretores que pretendem dar conta dessas questões a respeito do conteúdo de suas produções. Porém Xavier afirma que “... vale lembrar que a palavra do cineasta não se projeta de forma automática nos filmes. Estes não são apenas produtos da vontade e da idéia; sofrem inflexões vindas das circunstâncias e abrigam conflitos, mais ou menos declarados, numa travessia que pode estar cheia de atropelos.” (XAVIER, 2007, p. 8). E completa, “Se há algo a “cobrar” de cineastas escritores, é o sentido de suas invenções- incluindo o narrador – no conjunto de relações internas à obra, relações que definem a contribuição de cada aspecto para as significações do filme ou do romance” (op.cit. p.18).

[...] A narrativa é uma forma do discurso que pode ser examinada num grau de generalidade que permite descrever o mundo narrado (esse espaço-tempo imaginário em que vivem as personagens) ou falar sobre muitas coisas que ocorrem no próprio ofício da narração sem que seja necessário considerar as particularidades de cada meio material (a comunicação oral, o texto escrito, o filme, a peça de teatro, os quadrinhos, a novela de TV). (XAVIER, 2003b, p. 64).

Desta maneira, conforme Xavier (2003a), “narrar é tramar, tecer” (p. 66), pois a narração constrói seu mundo informando tempo e espaço, tipos de ação de seus personagens, como os fatos são apresentados, se em sucessão linear ou idas e vindas no tempo cronológico, paralelismos na evolução da história, elipses (saltos no tempo), mudanças no espaço das ações, como é privilegiado um ou outro personagem, produz simetrias entre começo e fim entrecruzamentos, bifurcações e “pontos de virada” da história, conflitos entre personagens que se enfrentam ou se ajudam, entre inúmeros aspectos que podem ser observados.

Ao assistir um filme temos que juntar as peças do mosaico para compor uma espécie de percurso da personalidade em questão. A questão central no nível da trama não é a história em si, “mas o modo como o filme tece a narrativa e nos traz os dados que nos permitem tomar consciência do que se trata” (Xavier, 2003a, p. 66). E ainda, verificar qual o foco ou ponto de vista que apresenta os personagens, em qual grau de distancia ou detalhamento somos conduzidos a observar determinada situação ou experiência:

[...] “o foco” do qual emana a “voz narrativa” envolve a descrição de formas e procedimentos que, até certo patamar de observação, mobiliza noções comuns à literatura, ao teatro e ao cinema. Em face de todos, trata-se de examinar a partir de que perspectiva uma história é contada, um drama é concebido, personagens são desenhadas, em menor ou maior detalhe, permanecendo misteriosos ou mais transparentes para quem acompanha o relato” (XAVIER, 2003a, p. 67).

Assim, entendemos que ao analisarmos esse narrador, presente na síntese do discurso cinematográfico, na junção de forma e conteúdo, podemos fazer uma interpretação da sociedade que o produz e com isso discutir seus projetos, dilemas, impasses, ambigüidades assim como as utopias ou falta delas no que se refere aos caminhos da pesquisa científica em curso nos centros de excelência espalhados pelo mundo. Desta maneira, relacionando esses elementos dados pela obra, poderemos perceber quais interesses atende e/ou atendia determinada visão de homem e sua

ideologia em determinado contexto social.

Em decorrência disto, e tendo em vista o poder de difusão do discurso Hollywoodiano na figura de sua indústria cultural tecnicamente organizada e bem financiada, aliamos à perspectiva do narrador cinematográfico desenvolvida por Xavier para inferirmos que a indústria cultural de Hollywood desenvolveu uma espécie de narrador cinematográfico “básico”; o que corresponderia à cultura do norte-americano médio.

Se a janela de que fala Xavier (2003a), sobre o modo naturalista de fazer cinema, reúne princípios básicos para a produção de um efeito natural que esconde os meios de representação a fim de dirigir o espectador para uma identificação ‘direta’ com o mundo ficcional, pressupomos que a indústria cultural de Hollywood criou um ‘narrador básico’ dotado de uma ética comum que corresponderia ao sujeito estadunidense médio. A moral deste sujeito médio se apresenta mais na forma do que no conteúdo, visto que, nos filmes escolhidos, temos narradores bem informados que utilizam um conjunto de conhecimentos disponíveis sobre engenharia genética, robótica e ciências biológicas, entre outras, contudo esses narradores não utilizam esse conhecimento de maneira crítica, ao contrário, preferem acomodar todos os conflitos que encontram dentro do velho arcabouço cristão e/ou da sociedade de classes, do *status quo*. É como se embora o conhecimento estivesse ao alcance de todos o que sobressai é o discurso maniqueísta como ética básica desse narrador essencial que dá a base do tom discursivo dos narradores de cada película escolhida, como veremos na continuidade deste trabalho.

Portanto, a forma naturalizada de Hollywood combina com o *status quo*, o encobrimento dos rastros do trabalho de que fala Xavier, numa fórmula básica de cinema que significa colocar qualquer conteúdo novo numa fôrma velha e tornar o trabalho igualmente velho conhecido de todos que com ele se identificam de maneira ‘direta’ devido ao naturalismo dessa janela fílmica.

Adicionado a isso, pensamos a partir de Menezes que,

O cinema não é o duplo perfeito, mas sua capacidade de se colocar como se fosse, torna clara as formas pelas quais organizamos e orientamos nosso tempo e espaço, já totalmente naturalizados como sendo atributos eternos de nós mesmos. O cinema não é o duplo de qualquer realidade mas ele sempre nos ajuda a olhar para essa mesma realidade. (MENEZES, 1996, p. 98).

A análise da obra de cultura constitui um material riquíssimo de compreensão

social, visto que, quanto mais distante nos parece da vida diária, mais rica pode ser num nível experimental a análise de um universo pretendido. E buscar descortinar aquilo que se passa como natural aos nossos olhos, seria uma pequena contribuição desta pesquisa, sobretudo, para a proposta curricular de ensino que promova o cinema em sala de aula.

Para a produção do texto dissertativo, consideramos o que nos expõe Menezes (2001) no sentido de que “todo relato é, ao mesmo tempo, uma interpretação” (p. 12) e, com isto, nós exploramos os filmes relatando o que percebemos enquanto pesquisadora visto que no cinema é preciso ver antes de refletir sobre aquilo que estamos vendo.

Como pontua Menezes,

[...] ao recontar nossas histórias, estamos também contando como a vimos, pois não acreditamos que isso possa se dar diferentemente. Nesse sentido, dois níveis diferentes de significações se propõem e ao mesmo tempo se interligam e se fundem. O primeiro deles, ligado à análise propriamente interna dos filmes em si, de suas propostas temáticas e visuais. O segundo, ligado diretamente ao próprio encadeamento dos filmes e das relações que eles travam entre si. É da unidade desses dois momentos que propomos a constituição de seus significados e dos problemas que eles nos levantam (MENEZES, 2001, p. 12).

Além dos aspectos metodológicos que norteiam esse trabalho, contamos com informações históricas que nos municiam de questões que perpassam as tramas. Nesse exercício crítico também contamos com Marcuse (1969) e Baudrillard (2007) no sentido de desmistificar algumas questões éticas naturalizadas pelos filmes.

Para tanto, tomamos os próprios filmes em primeiro lugar e o diálogo destes com as pesquisas científicas voltadas para a transformação do corpo humano. A partir destes, recorreremos à análise de obras especializadas em sociologia da cultura, linguagem cinematográfica, literatura, história política e econômica de forma a consolidar uma dupla hermenêutica das obras escolhidas.

Com isto, não deixamos de observar e discutir dialeticamente, no sentido adorniano de intransigência contra qualquer reificação, a ideologia, ou melhor, as expressões ideológicas, transmitidas ao público pela grande tela e posteriormente nas telas domésticas o que conferiu grande sucesso ao filmes assinalando a importância dos meios de comunicação de massa que “possuem um poder sobre o espectador muito maior que as palavras escritas”. (CHARTIER & DESPLANQUES, 1958, p. 184).

O texto que segue está dividido em três grandes partes: No primeiro capítulo

discorreremos sobre *O Homem Bi-centenário (HBC)* e vemos qual o sonho do robô Andrew e a proposta de família que norteia o filme. No segundo vemos como *Inteligência Artificial (I.A)* resolve o sonho impossível de David em vivenciar um dia em família. E, no terceiro, observamos o arrefecimento do ideal de família diante do individualismo extremo já sugerido no título de *Eu, robô*. Nossas conclusões denominadas “Imagens Finais” expressam o diálogo entre os filmes e o que podem transmitir ao público consumidor da indústria cultural.

Capítulo I

O Homem Bi-centenário: em busca de uma família

O futuro não muito distante...

Esta é a família disto?

Esta é a família disto? Estas são as primeiras palavras ditas pelo recém comprado robô diante de seu proprietário, o Sr. Richard Martin (ator Sam Neill) e de sua família. Embora não apresente de imediato um cenário futurista, a abertura do filme mostra uma espécie de linha de montagem de robôs. Uma música instrumental, suave e alegre, introduz o público na estória de um robô carismático que, ao longo da trama que circula em torno de sua existência, vai se “humanizando”²¹, pois passa a simular sentimentos e ações humanas.

O filme se inicia com dia claro, numa grande cidade estadunidense cujo bairro residencial abriga casas de grande porte. Dois trabalhadores descem do caminhão da empresa *NA Robotics* (North American Robotics) a fim de entregarem um robô numa mansão e um deles após uma olhada para a grande construção diz:

- *Bonita casa, heim!*

E seu colega responde como quem é habituado com a situação.

- *Já vi melhores.*

Parece-nos que a mercadoria a ser entregue é algo caro, talvez um item de luxo direcionado para consumidores com maior poder aquisitivo. O cliente que abre a porta para os entregadores é o Sr. Martin, ele chama sua esposa e as duas filhas menores para verem a surpresa que comprara. A caixa enorme é colocada em pé e aberta no *hall* de entrada da mansão e, após ser ligado, se movimenta um robô fisicamente semelhante a um humano adulto embora tenha aparência parecida com os primeiros robôs apresentados no cinema como a Maria, de *Metrópolis*, (Alemanha, 1926).

²¹ Neil Postman (1996) num artigo intitulado: *A ideologia das máquinas: a tecnologia do computador* critica a “humanização” que é referida sobre as novas tecnologias de computadores. Ele verificou que esse artefato técnico recebe prerrogativas humanas sendo denominado como “máquina pensante”, semelhante a mente humana num “entusiasmo quase histérico pela inteligência artificial” (p.138). Postman chamou de reducionista o pensamento do criador do termo “inteligência artificial” John McCarthy, afirmando que “a inteligência humana não é transferível” visto que, “os humanos têm uma vida mental intangível, única, de raiz biológica, que em alguns aspectos limitados pode ser simulada por uma máquina, mas nunca pode ser duplicada. As máquinas não podem sentir e, o que é igualmente importante, não podem compreender.” (POSTMAN, 1996, p. 107)

O Senhor Richard Martin é um homem branco, magro, alto que aparenta ter entre 40 e 42 anos, sua elegante esposa (Wendy Crewson), também branca, alta e magra aparenta ter em torno de 35 anos e suas filhas tem aproximadamente 08 e 10 anos; as meninas são brancas, porém enquanto Grace, de 9 anos (Lindze Letherman), é loira como o pai, Amanda, de 7 (Hallie Kate Eisenberg), tem cabelos castanhos como sua mãe. É uma típica família norte-americana²² de formação nuclear, ou seja, composta de pai, esposa e dois filhos (a)s.

Ao verem o robô, interpretado pelo protagonista Robin Willians²³, a esposa do comprador e sua filha menor Amanda, ficam espantadas, pois olhavam ao mesmo tempo fascinadas e assustadas com o homem-robô que saiu de dentro da caixa. A câmera dá maior ênfase para elas do que para a filha mais velha, Grace, que cruza os braços e olha desinteressada para o novo objeto denominado NDR 114, produto de inovações da tecnologia robótica.

Quando o robô sai da caixa, as irmãs estão lado a lado, mas a câmera focaliza o rosto maravilhado da pequena Amanda, não nos permitindo a menor identificação²⁴ com Grace, a filha que não se espantou com tal tecnologia e que, durante a película, será apresentada como se fosse a “ovelha negra” da família.

Primeiro a câmera mostra o ponto de vista do robô, como se ele estivesse regulando o foco da imagem das pessoas que observa. Em seguida a câmera focaliza a família e o robô emite suas primeiras palavras perguntando para o seu senhor:

-Esta é a família disto?

Ao se denominar *isto* o robô marca a diferença de quem é humano e quem é máquina, ele se comporta com educação e atitudes solícitas. Previamente programado ele se volta para o homem da casa numa postura de quem conhece a hierarquia de família nuclear, isto é, o pai como o chefe desta família. Além desses detalhes, é

²² Segundo Karnal (2008) “tradicionalmente, os nascidos nos Estado Unidos são denominados norte-americanos. Debates com origens mais nacionalistas do que gramaticais estipulam estadunidense como adjetivo ou substantivo; afinal, também são norte-americanos os cidadãos do México e do Canadá. Porém canadenses e mexicanos não utilizam as palavras norte-americano para sua nacionalidade, sendo pouco provável uma confusão” (p.21). Assim neste trabalho os termos: estadunidense e norte-americano serão usados como sinônimos.

²³ Veterano de Hollywood, Robin Willians já era conhecido do público infanto-juvenil por filmes anteriores como *Hook: a volta do capitão gancho* (EUA, 1991) de Spielberg; e por atuar em *Jumanji* outro *blockbuster* dirigido por Joe Johnston em 1995. Além desses filmes este ator atuou em *Bom dia Vietnã* (EUA, 1987) de Barry Levinson e *Sociedade dos poetas mortos* (EUA, 1989) de Peter Weir, todos filmes anteriores ao Homem Bi-centenário.

²⁴ É o que Xavier (2003a) chama de “mediação”, ou seja o olhar do cinema, através de todo seu aparato cinematográfico, como mediação entre o olho natural do espectador e as imagens reveladas pela câmera.

observado que a voz do robô é de um homem jovem, calmo e bem disposto, algumas vezes demonstra um jeito atrapalhado com as novidades que encontra, muito embora sua voz vá ficando mais firme demonstrando mudanças de sua atuação à medida que o objeto “se humaniza”.

A filha mais velha, Grace, não demonstra fascínio pelo robô, pois conheceu outros desses objetos também comprados pelos pais de suas amigas. Com isto, vemos que o uso de robôs para fins de trabalho doméstico é comum na estória de *Homem Bicentenário* (HBC) como alternativos à força de trabalho que poderia ser ocupada por imigrantes, muitas vezes ilegais, na sociedade norte-americana.²⁵ Grace diz com ares de desprezo que aquilo é um andróide, enquanto a pequena Amanda, confundindo-se nas palavras, pergunta o que é um Andrew e este será o nome dado por seu pai ao robô.

Após pedir permissão para seu senhor, Andrew apresenta as três leis da robótica²⁶, só que diferentemente da abertura enigmática que é vista no filme *Eu, Robô* (USA, 2004), aqui as três leis são apresentadas em forma de um *show* virtual com ajuda de imagens de holografia²⁷, com música de banda como se aquela família estivesse num circo. Assim, inferimos que nesta abertura a tecnologia é saudada com otimismo, como um sinal de avanço positivo da técnica, como algo que deve ser assimilado e desejado por todos os consumidores que se dispuserem a pagar o seu preço.

Andrew abre um pequeno dispositivo de vídeo que sai de sua cabeça, aponta um pequeno projetor para o alto da sala e começa a tocar uma música muito alta parecida com uma banda e a mostrar de maneira circular as frases que se referem às três leis da robótica, ao mesmo tempo ele lê em alta voz as leis para a família que se mostra assustada e incomodada com o barulho. Amanda abraça a mãe, e embora todos se assustem, eles observam atentamente aquela apresentação.

²⁵ Historicamente conhecida como “terra das oportunidades” os EUA foram construídos com a participação maciça de imigrantes europeus, e outras nações “menos desejadas” como a japonesa e a asiática, além da mão-de-obra escrava africana que por muitos anos foi abundante nos estados do sul. É frequente que as autoridades do país se voltem contra a entrada de imigrantes, sobretudo os latino-americanos, que em certa medida entram clandestinamente no país em busca de trabalho, mas que, ao conseguirem, são explorados por diferentes empresas dos EUA. O filme dirigido por Richard Linklater intitulado “Nação Fast Food” (EUA, 2006) busca representar um lado dessa exploração ilegal e a manipulação dessa questão pelas autoridades daquele país.

²⁶ Criador das três leis da robótica o russo Isaac Asimov (1920- 1992) era um famoso escritor de temas que popularizam a ciência médica e robótica, foi naturalizado cidadão americano nos EUA em 1928 onde concluiu seu PhD em Bioquímica no ano de 1948. Em 1950 escreveu *I, Robot* e em 1976 *The Bicentennial Man and Other Stories*, livros que inspiram os filmes homônimos aqui discutidos. Fonte: www.google.com.br.

²⁷ Holografia é um processo fotográfico para a obtenção de imagens tridimensionais mediante utilização de laser. Fonte: Dicionário Aurélio de língua portuguesa.



Apresentação das três leis da robótica pelo robô Andrew

Primeira lei da robótica - Um robô não pode ferir um ser humano, ou através da inação colocar um humano em perigo.

Segunda lei – Um robô deve obedecer todas as ordens dos humanos exceto quando essas ordens entrarem em conflito com a lei número 1.

Terceira lei – Um robô deve proteger a si mesmo desde que fazendo isso não entre em conflito com as duas primeiras leis.

Terminada a apresentação, o senhor Martin pede em tom de advertência que aquela apresentação nunca mais se repita. O robô de pronto concorda, e alega que é uma apresentação única. A maneira circense de saudar a tecnologia, num gesto midiático de popularização do artefato não agrada aquela família, cujo nível sócio-cultural não se mostra afeito a apresentações mais populares como é a forma circense. Isso reforça a idéia de que se trata de uma família tradicional com uma maneira própria de agir buscando diferenciação sócio-cultural através de uma postura hierarquizada e preocupada em acompanhar a cultura erudita, o que pode ser conferido pelos quadros e obras de escultura clássicas encontradas na casa.

A partir de Prado (1981), afirmamos que é uma família tradicional no sentido de família nuclear cujo casamento “de direito” é realizado através de um ritual religioso e civil, ou seja, é uma família juridicamente constituída de acordo com as leis de sua

sociedade. Em geral essas uniões familiares tradicionais são legalmente constituídas, pois envolvem a transmissão de bens familiares.

Durante a continuidade da estória, veremos que os personagens que trabalham são todos profissionais liberais como o caso do próprio senhor Martin, como é chamado pelo robô, que é fabricante de uma espécie de relógios finos; também aparecerão dois advogados, além do empresário produtor de robôs.

Andrew recebe como abrigo o porão da casa do seu senhor. O porão está muito sujo e desordenado, possui inúmeros objetos em desuso, coisas quebradas e, provavelmente, alguns insetos. É estranho que um objeto caro e recém comprado seja depositado no quarto de despejo da casa. Se o robô está numa mansão não poderia ser guardado na despensa com eletrodomésticos de uso geral, ou na lavanderia, na cozinha, ou ainda na garagem da casa?

Após um curto diálogo no qual, curiosamente, o dono de Andrew o ensina a dar boa noite, coisa que ele provavelmente saberia dizer “de fábrica” o robô tira uma tomada de dentro de seu corpo maquínico e se pluga numa tomada alternando luzes azuis, brancas e vermelhas como as cores da bandeira norte americana.

Se Andrew puder representar um imigrante recém contratado nos EUA para o trabalho doméstico, inferimos que o porão represente literalmente “o começar de baixo”, ou seja, a idéia muito comum nos Estados Unidos de que as pessoas, sobretudo se observarmos a história da imigração nesse país, devem se submeter ao trabalho árduo; e “começar de baixo” é tido como um caminho digno para se conquistar a inserção nessa sociedade. A maneira como o filme nos apresenta o início daquele robô no porão é como se, literalmente, aquele ser, que nem é considerado homem, começasse sua inserção nessa sociedade pelo meio comum de inserção da maioria dos imigrantes, o trabalho doméstico. Mas esta lógica do trabalho árduo não se aplica apenas aos imigrantes do final do século XX, ela esteve presente desde a fundação desse país e serviu de motivação para todos aqueles que habitaram as 13 colônias formadoras.

No dia seguinte, Andrew começa a limpar o porão por conta própria, pois não vimos ninguém pedir que o fizesse; entretanto ao se deparar com uma teia de aranha o robô toma ares de ambientalista e decide pegar cuidadosamente o inseto de sua teia e libertá-la no jardim da mansão.

Agindo como um trabalhador idealizado para aquela sociedade, Andrew vai além do que lhe foi atribuído e finaliza a limpeza do porão após juntar uma pilha de objetos na calçada da residência. Alguns desses objetos estão quebrados, outros são

antigos e obsoletos, mas alguns aparentam ter utilidade como algumas ferramentas, móveis e gaiolas que observamos amontoados na pilha que foi disposta para a coleta do lixo. Essas cenas de desperdício e excesso de objetos nas casas são muito comuns nos filmes norte-americanos e nos indicam o grau elevado de consumo dessa sociedade cuja boa parte da população está rodeada de objetos que são constantemente renovados. Como anunciou Baudrillard (2007): “Vivemos o tempo dos objetos: quero dizer que existimos segundo seu ritmo e em conformidade com a sua sucessão permanente”. (p. 15).

Em seguida uma espécie de “vitrola” danificada salta aos olhos aguçados de Andrew e, após uma checagem nos possíveis defeitos, o robô decide levá-la para dentro e consertar o objeto datado de 1924.

Durante o dia vemos que o robô, máquina incansável, limpa, cozinha e serve a família desempenhando inúmeras tarefas que certamente seriam o trabalho de vários funcionários humanos. Seu senhor fica admirado com a qualidade da comida que Andrew prepara e, livres do trabalho doméstico, a família se dedica às tarefas de lazer. Após o jantar, as filhas vão para seus quartos individuais, bem equipados com livros, brinquedos, música, e o casal segue junto para a sala de estar a fim de jogarem uma partida de xadrez. Para um robô que mal sabia dizer ‘boa noite’, Andrew observa o casal jogar xadrez e em seu ‘cérebro positrônico’ realiza milhares de combinações demonstrando a velocidade com que as pode realizar. Nesse sentido entendemos que a cena na qual o dono de Andrew o ensina a dizer boa noite é apenas um singelo artifício do nosso narrador para demarcar certa “intimidade” que se inicia entre os dois seres, um orgânico e outro maquínico.

Ouvimos a voz de Grace chamando por Andrew e este segue para o segundo andar da casa, como ele mesmo diz: *isto fica feliz em ser útil*. Grace ordena que o robô abra a janela e salte através dela. O robô, com ares de inocente, obedece a ordem da menina e se atira pela janela. Ele poderia preservar sua integridade mas a 3ª lei não pode contradizer a 2ª e nem a 1ª que prioriza ao robô obedecer todas as ordens de um ser humano.

Após obedecer a ordem de Grace, o robô se atira do segundo andar da casa e quase se quebra todo ao cair no jardim. Em seguida, Andrew bate na porta da casa pedindo para entrar; ele está sujo, torto e atrapalhado, porém, mesmo assim se nega a responder ao senhor Martin porque estava naquele estado, alegando que responder ao seu senhor implicaria em ferir a *harmonia da família*. Ora, fica evidente que ele sabia o

que estava fazendo, vemos que para construir uma imagem negativa da menina que não gosta do robô a narrativa faz com que Andrew se negue a responder seu senhor mas, não negue pular da janela, como se, supostamente, quisesse agradar a menina má que desde o princípio não gostava do artefato robótico. Ser desprezado mesmo quando se mostra disposto a ajudar reforça uma imagem de vítima do artefato, enquanto que os prováveis motivos de Grace em querer destruir-lo, talvez por ciúmes dos pais, são irrelevantes para a trama.

A visão maniqueísta de bem e mal vai sendo construída aos poucos na própria forma fílmica como vemos nas cenas a seguir. Andrew entra na casa todo desalinhado e sujo, sua voz também está comprometida devido à queda do segundo andar para o jardim da casa. Desconfiado de suas filhas, o senhor do robô ordena que elas desçam para a sala. Os três alinham-se na sala diante do pai, a esposa está sentada nos degraus da escada, ela veste cinza, uma cor neutra que condiz com sua postura na casa sempre à sombra do marido, que lidera a família e educa as filhas. A câmera focaliza os pés dos três seres perfilados, primeiro mostra os pés de Amanda, a filha caçula com pantufas na forma de leãozinho e veste um pijama cor de rosa, como indica a barra da calça, sugerindo infantilidade e inocência. Em seguida, a câmera passa pelos pés de Grace, a filha mais velha, que não parece ter 10 anos: tem as unhas pintadas de preto e a barra de seu pijama possui estampas quadriculadas em preto e cinza, o que podem sugerir uma personalidade mais obscura da menina, ou ainda, pode “pintar” Grace como a “ovelha negra” da família. E, por fim, os pés mecânicos do robô que estão sujos de barro.

O chefe da família posicionado à frente do grupo veste preto como se fosse um juiz e avisa a todos que apesar de Andrew ser uma espécie de propriedade, a partir daquele momento ele deveria ser tratado como uma pessoa. Vale a pena reproduzir o discurso do pai:

- Andrew não é uma pessoa é uma espécie de propriedade. Mas uma propriedade também é importante. Assim, de agora em diante, por uma questão de princípios, nesta família o Andrew será tratado como uma pessoa.

No final da frase, o Sr. Martin se posiciona bem diante de Grace e chega a curvar-se como que enfatizando que sabe as intenções da menina que são confirmadas na fala seguinte olhando para Amanda.

- A sua irmã tentou matar o Andrew. (grifos nossos)

Não se pode matar aquilo que não tem vida, mas a alienação²⁸ humana em torno da figura do robô é apresentada logo no início do filme. Novaes (2003) afirma que “a máquina funciona, o homem vive, isto é, estrutura seu mundo, seus valores e seu corpo” e pensar que máquinas podem ser igualadas aos seres vivos é um pensamento artificialista (no sentido de que tudo deve ser feito pelo artifício humano) e, conseqüentemente o artifício é negado. Novaes se apóia em Merlau-Ponty que também criticou o artificialismo por ser apresentado como uma natureza, negando que a máquina apenas imita o fenômeno autêntico segundo a programação de seu construtor.

Essa primeira aceitação do robô, que ganhou a confiança do seu dono e se torna “membro da família”, faz com que Andrew se torne ainda mais curioso e que trabalhe de dia e de noite para agradar a todos. Apenas Grace, nas poucas cenas em que aparece, continuará a tratar Andrew como máquina e jamais como um membro da família como faz principalmente seu pai e a sua irmã Amanda. Numa participação neutra na família, a mãe das meninas, que não possui nome no filme, não aparece em nenhuma cena nem com simpatia pela máquina nem a hostilizando, muito embora apareça fazendo algumas reclamações sobre o robô mais adiante.

A narrativa focaliza a imagem do robô como um ser idealizado, sua voz é meiga e gentil, ele está sempre disposto a ajudar, trabalha incansavelmente e desenvolve inúmeras habilidades para novas tarefas. Inferimos que por se tratar de uma família, talvez Grace renegue o objeto não porque se posicione contra a tecnologia robótica, ou ainda como uma pessoa que tenha incorporado a idéia comum que considera a possibilidade de conflito gerada por uma hipotética superação dos homens pelas máquinas, antes, o que parece mover o ódio de Grace em relação ao robô Andrew é a atenção que seu pai dá ao robô, pois, como veremos a seguir, Andrew será cuidadosamente introduzido na sociedade pelo seu senhor e nenhuma cena mostra o pai de Grace num momento de conversa e atenção pela filha. As relações familiares parecem, na sua maioria, distantes como se cada uma dessas pessoas estivesse cumprindo o seu papel social diante de uma coerção externa, ou seja, uma questão de cumprimento do papel social estabelecido nesta sociedade burguesa.

Nesse sentido, a imagem construída em torno do robô e da menina “má” será

²⁸ Alienação é entendida aqui a partir de Ranieri que explica o termo conforme a tradição marxista como sendo “à não oportunidade do homem de ter acesso aos produtos de sua atividade; ao fato de estes produtos submeterem o próprio ser humano ao seu controle e à impossibilidade de, em função destes obstáculos, os homens se reconhecerem mutuamente como produtores da história” (RANIERI, 2001, p. 10).

mais um ponto de identificação com o personagem principal e o ideal de homem perfeito irá configurar-se em torno de Andrew fazendo com que seu espectador o siga atentamente nesse ideal expresso na película. A função da narrativa, e de seu discurso aparente, é caracterizar o robô com prerrogativas de um ser humano idealizado que busca aceitação social e sofre com as tensões e conflitos de qualquer existência humana. Dizemos ideal para aquela sociedade estadunidense, no sentido de que Andrew é um ser educado, gentil e disposto a enfrentar o trabalho árduo, portanto, apresentando qualidades bem vindas na sociedade daquele país.

Em outro dia claro, Andrew cuida de Grace e Amanda, eles estão na praia próxima à casa da família, as meninas se divertem com alguns brinquedos; um desses brinquedos é um pequeno cavalo de cristal que Amanda mostra para Andrew e ele não conseguindo segurar nas mãos deixa cair espatifando o brinquedo preferido da garota nas pedras da praia. Num gesto infantil próprio da idade, Amanda fica com raiva de Andrew a ponto de dizer que o odeia por não segurar o objeto.

Contudo, numa sociedade cujas faltas podem ser restituídas, Andrew procura um pedaço de tronco nas areias da praia e levando-o para o porão passa a tarde esculpindo outro cavaleiro em miniatura para a menina, após simplesmente folhear um livro de escultura em madeira. Andrew apresenta uma capacidade infinita de ler os livros rapidamente e fazer qualquer coisa que se propuser com perfeição. Na mesma noite, ele segue até o quarto de Amanda para restituir o brinquedo que quebrara, o local tem tons de rosa claro, a luz é indireta, e Andrew entrega o novo objeto esculpido para Amanda. A menina admirada o perdoa e em agradecimento lhe dá um cãozinho marrom de pelúcia chamado Ufi.

Como um imigrante que vai se aculturando, isto é, assimilando a cultura local, Andrew segue sua rotina de trabalhos e passa o restante do tempo em leituras e, após consertar a velha vitrola, e começa a ouvir música clássica à noite. Numa dessas noites, o dono de Andrew escuta a música agradável que vem do porão e segue até lá onde vê o robô, com ares de emoção, a “fruir” a música clássica que é tocada. Espantado com aquilo, o dono de Andrew prefere não o interromper e volta para seu quarto.

Na ensolarada manhã seguinte, o dono de Andrew resolve levá-lo na empresa fabricante de robôs e numa pequena reunião com um senhor que pode ser um gerente de criação; o comprador de Andrew questiona se é comum naquela indústria a produção de robôs que afirmam que “sentem prazer em esculpir” entre outros interesses incomuns para uma máquina como a disposição para leitura e para música.

A empresa²⁹ está situada num prédio muito alto com janelas envidraçadas e painéis internos em alumínio, suas cores são cinza e na decoração há linhas retas que transpassam pelas paredes como que indicando a racionalidade humana que através dos conhecimentos em matemática e áreas correlatas possibilitam o cálculo e produção de alta tecnologia para fabricação de artefatos robóticos.

Na sequência temos uma foto dos prédios que, no filme, representam a fábrica de robôs chamada: NS-Robóticos.



Arquitetura da *NS Robótica*. A beleza vítrea em conjuntos arquitetônicos que espelham o exterior desreferencializando a vizinhança.

A arquitetura, apresentada pela película, sinaliza a transição entre o moderno e o pós-moderno nas edificações e nos indica as transformações estéticas que fogem do funcionalismo típico do modernismo. Connor (1993) fala das transformações na arquitetura que remontam aos anos 1919 com a moderna escola Bauhaus fundada na Alemanha e cujas idéias encontraram expressão nos trabalhos de “Walter Gropius, Henri Le Corbusier e Mies van der Rohe” (p. 58). Apesar das diferenças entre esses teóricos, suas obras anunciam um programa unificado de mudanças para a arquitetura com prédios que deveriam abandonar a vaidade da decoração e dos simbolismos, apresentarem linhas retas, simplificadas; seu espaço e forma deveriam ser reduzidos ao essencial, “e a funcionalidade auto-suficiente de todo edifício deveria ser francamente proclamada [...] a sua beleza seria agora a sua função” (CONNOR, 1993, p. 58).

²⁹ Esse conjunto de prédios pertence à desenvolvedora de *softwares Oracle Corporation* situada na Califórnia, uma das locações de HBC.

A linguagem utópica do movimento moderno na arquitetura exprime uma fé renovada no racional, e a sua ruptura com o passado é vista como restauração da identidade essencial da arquitetura. Em termos estilísticos, a arquitetura moderna seria a expressão, em diferentes níveis, do princípio da unidade e do significado essencial. O arquiteto americano Frank Lloyd Wright escreveu em 1910 que o prédio moderno seria “uma entidade orgânica... em contraste com a antiga agregação insensata de partes... uma grande coisa em vez de uma coleção destoante de inúmeras pequenas coisas”. [...] Os profetas da arquitetura moderna insistiam repetidamente na unidade do edifício, antes como expressão orgânica de um princípio interior do que como imposição externa da forma. (CONNOR, 1993, p. 59).

Mais adiante veremos as transformações na cidade pós-modernista apresentada em HBC e a mistura de prédios num retorno ao simbolismo, com a incorporação de vários estilos de arquitetura que vão desde os edifícios espelhados como este acima, até as casinhas com fachadas que imitam cenários do passado.

Na cena interna do prédio, Andrew e o Sr. Martin encontram Dennis Mansky (Stephen Root) um dos empresários da NS robótics. Após ignorar o gesto de Andrew que estende a mão para cumprimentá-lo, Dennis, um sujeito cujo corpo não se enquadra nos moldes da magreza, baixo e com voz arrogante, diz que o robô que desenvolve tais características não passa de uma anomalia, deve ser devolvido à fábrica para desmonte e inspeção para encontrar o foco do defeito. Também pergunta se o senhor Martin quer o dinheiro de volta ou um novo robô em troca. Vemos que Dennis não concorda com o tratamento humano dispensado ao robô, e nos é apresentado com características físicas opostas às do senhor Martin, ou seja, opostas ao padrão de beleza cultuado nas sociedades ocidentais.³⁰

Expressando não gostar do que ouviu, o dono de Andrew diz que só considerou o robô um ser singular e por este motivo foi até a empresa para se certificar de que aquelas qualidades de Andrew não eram “itens de série”, embora soubesse que todos os robôs daquela linha tinham algumas “personalidades” instaladas que variam da possibilidade de imitar uma pessoa introvertida e quieta ou outra mais alegre e extrovertida, como o caso de Galatea (Kiersten Warren), um robô que imita uma mulher. Irritado com as palavras de Dennis, o senhor de Andrew defende em alto e bom

³⁰ Conforme tratou TRINCA (2008), Por “corpo perfeito” consideramos o conjunto de práticas e cuidados que têm como preocupação principal a maior aproximação possível de um padrão de beleza estabelecido socialmente nas comunidades ocidentais contemporâneas e veiculado pelos meios de comunicação de massa, que coloca os cabelos lisos, as formas retilíneas, os seios volumosos, as curvas “sensuais”, os músculos definidos, a ausência de marcas e cicatrizes e a magreza como ideais estéticos. Vinculado a tais ideais estão também o culto da juventude e do presente.

tom alguns valores caros para a sociedade a qual pertence, ele diz:

- Não há preço para a individualidade!

E reivindicando seus direitos de consumidor ele completa:

- E acontece que ele é meu robô!

O direito à propriedade privada e à singularidade adquirida através da individualidade é evidenciado aqui.

Após um período em que se provou “especial”, o robô ganha a confiança de seu dono que como um patrão generoso reformula a rotina de trabalho de Andrew lhe propondo que passe menos tempo com o trabalho doméstico e comece a desenvolver outras tarefas como, por exemplo, passar algumas horas da noite como aprendiz de seu senhor que lhe ensinaria além dos “fatos da vida” a confeccionar os relógios como seu dono o faz. Os “fatos da vida” seriam aulas sobre o comportamento humano, principalmente seu ciclo biológico de vida.

O senhor é a família disto!

Nesse ponto consideramos que o discurso intrínseco ao filme circula em torno da família, pois se a dócil Amanda não dá trabalho para seu pai e se a rebeldia de Grace não o impulsiona a trabalhar a personalidade da filha, será o robô Andrew o filho ideal que acompanhará, com zelo e dedicação, tudo o que seu senhor, como um pai, o ensinar. Talvez para legitimar esse papel de “filho-robô” é que o filme apresenta o dono de Andrew como pai de duas meninas. Mas, mesmo que o robô não se comporte como um filho, embora sinta gratidão pelo seu senhor, só pelo fato de imitar um homem, Andrew pode satisfazer o desejo de seu senhor de ser pai de um filho; desejo comum entre os casais tradicionais, mesmo numa família nuclear. As aulas noturnas com seu dono servirão para que Andrew aprenda sobre o comportamento humano, e isso propicia que o robô seja introduzido ao conhecimento das intimidades entre humanos.

Conforme o tempo passa no filme, o robô transmite ao público espectador a

sensação de que está adquirindo medos, fobias e outros sentimentos, como por exemplo, amor e ciúmes. Isso pode ser entendido como um processo de humanização da máquina, que aparenta desenvolver atributos humanos. Mas, para nossa leitura, o robô através de sua programação pode escolher formas de imitar o comportamento humano, no sentido de copiar até os “defeitos” humanos para que ele passe a ser considerado mais humano, ou que a narrativa incorpore essa humanidade na tentativa de transmitir ao público que, apesar de desejável, a possibilidade de um ser humano perfeito é improvável naquela estória. Entretanto, não serão todas as imperfeições humanas que Andrew simula, simplesmente aquelas socialmente toleradas como é o medo de altura ou o ciúme; sentimentos como ódio, rancor, inveja e cobiça passam longe desse ‘homem ideal’.

Interessante notar que apesar da capacidade demonstrada pelo robô de ler a história humana e adquirir conhecimentos diversos, e poder simular o comportamento humano, ele teve que passar pelo processo familiar, precisou ser aceito como membro daquela família para que seu desenvolvimento fosse legitimado pelo narrador da trama. Sobre esse papel fundamental da família, Prado diz:

A família, como toda instituição social, apresenta aspectos positivos, enquanto núcleo afetivo, de apoio e solidariedade. Mas apresenta, ao lado destes, aspectos negativos, como a imposição normativa através de leis, usos e costumes, que implicam formas e finalidades rígidas. Torna-se muitas vezes, elemento de coação social, geradora de conflitos e ambiguidades. [...] Apesar dos conflitos, a família no entanto é “única” em seu papel determinante no desenvolvimento da sociabilidade, da afetividade e do bem-estar físico dos indivíduos, sobretudo durante o período de infância ou de adolescência” (PRADO, 1981, p.12-13).

Decorrida sua inserção no núcleo familiar, com direito a receber certa dose de “educação sentimental”, como se o robô fosse um adolescente, Andrew segue adquirindo conhecimento humano por meio das experiências familiares e dos livros que lê, passando a desejar tornar-se um humano, pelo menos na aparência externa.

Antes da consolidação deste desejo do personagem principal, alguns discursos do filme são importantes por transmitir ao público valores caros à sociedade norte-americana, como o direito ao desenvolvimento pessoal a individualização do ser. Como vemos na cena seguinte quando, após discutir com o empresário criador dos robôs, o dono de Andrew diz:

- Andrew você é único e me sinto no dever de ajudá-lo a se tornar tudo o que você for capaz de ser! [...] As pessoas envelhecem com o tempo, mas para você é claro, é um assunto totalmente diferente, para você o tempo não tem fim.

As cenas seguintes, nas quais Andrew tomará lições da vida humana com seu senhor, são todas sem música e acreditamos que são assim devido a importância do seu conteúdo que será transmitido pelo narrador e nos dá pistas do significado do robô como alegoria de um ser humano diferenciado, de um ser especial.

Num ambiente íntimo, como um escritório doméstico iluminado apenas pela luz da lareira e um abajur, o dono de Andrew o ensina a respeito da reprodução humana, isto é, ele mostra como os casais procriam e como o sexo pode ser prazeroso nas relações matrimoniais “pelo menos no início”, como diz. E finaliza dizendo:

- Esses são os famosos fatos da vida.

Andrew lamenta que de todos os espermatozóides apenas um alcance o óvulo e os demais morram. Ele diz:

- Isso fica triste por eles.

Isso nos permite pensar que o robô figure como representante do potencial humano, como tudo o que o homem pode ser em termos de educação, boa conduta, criatividade, trabalho, amizade, lealdade, gratidão, capacidade de amar, enfim, vários potenciais humanos que socialmente são considerados nobres. Mas essa diferenciação não se estende a todos os robôs que continuam com gestos mecanizados, empregados em funções de pouca qualificação profissional, alguns chegam a repetir comportamentos rudes como um robô que grita com Andrew para que este saia do campo de golfe. Nesse sentido, inferimos que Andrew não representa um ser humano no sentido genérico do termo, ele representa um humano estadunidense instalado na camada burguesa desta sociedade com melhor qualificação profissional, melhores salários, que podem financiar pesquisas, pagar altos impostos, possuir casa própria, família, enfim, que possam viver plenamente o modo americano de vida.

E, para esta análise, o ciclo de vida humano que se inicia com essa luta reprodutiva, representa alegoricamente a trajetória do robô que na narrativa vai se diferenciando dos demais robôs de sua série. Num olhar mais ampliado, podemos inferir que essa cena sobre o ciclo reprodutivo, e a ilustração do espermatozóide vencedor,

pode ser estendida para toda a sociedade estadunidense que nutre um forte senso de superioridade. Como pontua Purdy (2008), sobre o processo de formação do povo estadunidense, “grande parte da elite e seus defensores intelectuais baseavam-se na doutrina do darwinismo social, segundo a qual o grande poder político e econômico refletia o sucesso natural dos mais aptos da sociedade” (p. 176).

Além disso, Karnal (2008) lembra que desde o processo de fundação da nação os norte-americanos nutrem a crença de terem um “destino manifesto” por Deus. “A idéia de povo eleito e especial diante do mundo é uma das marcas mais fortes na constituição da cultura dos Estados Unidos” (p. 47).

Vimos que primeira lição que Andrew recebeu foi a da humildade, começar de baixo literalmente, no porão da casa, não na cozinha, nem na lavanderia ou na despensa, mas no porão, o ponto mais baixo da mansão, mais escuro, sujo e desorganizado. E Andrew foi capaz de superar aquela situação tornando o porão um lugar limpo, iluminado artificialmente, e habitável para ele. Ali será o seu local de trabalho onde ele passa a confeccionar vários tipos de relógios com molduras talhadas em madeira.

Para nossa leitura, o robô confecciona o relógio e não outro objeto qualquer, pois é o relógio o símbolo da sociedade capitalista na qual o robô vive e cujo narrador cinematográfico enaltece nesta película. Lembramos que Chaplin em *Tempos Modernos* (USA, 1936) nos presenteou com cenas da fábrica capitalista cujo relógio sempre imponente simboliza a famosa frase cunhada por Benjamim Franklin em 1748: “Recorda que tempo é dinheiro” (Karnal, 2008, p. 91).

De volta às cenas de Andrew com seu dono, percebemos que, enquanto ensina o robô a ser um humano, deixa transparecer o lado complicado de sua própria existência e do seu casamento. Sua família parece não muito ideal para ele, pois têm duas filhas mulheres que em nenhum momento aparecem brincando com o pai. Sua esposa é jovem e está sempre ao seu lado, mas há um ar de “esfriamento” na relação amorosa de ambos, pois ele diz ao robô que a frequência sexual do casal é maior pelo menos no início do casamento, como ele mesmo diz: *Mas concordamos que é muito agradável... assim as pessoas fazem isso com tanta frequência ... o quanto puderem... pelo menos no começo.* [e baixa a cabeça desanimado como se referisse a si próprio e sua esposa].

Andrew diz que todo esse processo parece ser tão confuso, e seu dono concorda com seu comentário. Aqui aludimos que o processo à que Andrew se refere é o próprio ciclo de vida humano desde a concepção, passando pelo crescimento físico e

peçoal, pelas conquistas de trabalho, pelos conflitos, enfim, pela complexidade da vida humana.

A cena seguinte corrobora essa idéia de processo biológico e social da vida humana, pois mostra a pequena Amanda, ou Menininha como prefere chamá-la o robô, tocar algumas teclas do piano na tentativa de formar uma música enquanto aprende o som das teclas. O robô se aproxima e é introduzido na experiência musical das primeiras notas; enquanto a mão humana de Amanda e a robótica de Andrew tocam num pequeno dueto, a câmara focaliza apenas as mãos de ambos e, num efeito de sobreposição de imagens, representa a passagem do tempo e não apenas as mãos de Amanda (adulta é feita pela atriz Embeth Davidtz) mudam, mas a fluidez com que a música é tocada enuncia a passagem do tempo e indicam a maior afinidade de ambos com os teclados do piano.

Aos 15 minutos de filme já se passaram mais de dez anos de história, um corte na cena nos mostra outro símbolo do tempo transcorrido através de inúmeros relógios tocando seus alarmes ao mesmo tempo na casa daquela família. São os relógios de madeira talhada confeccionados por Andrew desde seu formato externo até seus mecanismos internos para contagem das horas.

Em seguida, aparecem o dono de Andrew e sua esposa nervosa com tanto barulho, ambos já envelhecidos mostram rugas e cabelos grisalhos. Com bom humor diante da situação, Amanda, agora uma jovem de aproximadamente 24 anos, está na cozinha junto dos pais e passa a rir da presteza com que os relógios produzidos por Andrew tocam sincronizadamente.

Diante da irritação de sua esposa, que nesta segunda fase do filme só fala em caso de reclamação, o dono do robô alega ter doado mais da metade da produção dos relógios de Andrew e tem a idéia de vender os que ainda restam.

Amanda pergunta quem ficaria com o dinheiro e o pai diz que eles, enquanto família ficariam com o ganho das vendas. Mas Amanda discorda dizendo que quem deve ficar com o dinheiro é quem trabalhou por ele, neste caso, o próprio Andrew. Essa cena enfatiza a equação de que trabalho gera dinheiro, uma promessa de vida bastante conhecida por todas as pessoas que estão nos EUA. Mais uma vez, a mãe desta família protesta que Andrew é um robô e que não deveria querer o dinheiro. Grace que praticamente saiu de cena juntamente com sua mãe, forma o coro de protesto contra Amanda e seu pai na maneira alienada com que tratam o robô. E o filme forma uma

imagem negativa delas, estigmatizando-as como mulheres nervosas, irritadas, cujas poucas falas soam deseducadas e inoportunas.

O pai demonstra interesse pela proposta de Amanda e com ares de justiça cederá o dinheiro ao robô. Nesse ponto da película, entra em cena uma das mais fortes instituições norte-americanas: o poder Judiciário. Bill (John Michael Higgins), o advogado da família, que tem um dos relógios de Andrew sobre sua mesa de escritório, é convocado para abrir uma conta no banco para o robô. Do alto do 37º andar de escritórios, Andrew dá sinais de nervosismo simulando ter fobia de altura, para alegria de seu dono que acredita que aquela capacidade de simular o real seja a própria realidade.

Bill pergunta o que Andrew faria com o dinheiro e o robô se justifica dizendo que quer adquirir coisas para que seu dono não tenha que comprar tudo, pois como ele mesmo diz; quer contribuir com sua parte. A idéia de Igualdade nesta sociedade também passa pelo consumo de artefatos que por sua vez servem de mensura para a felicidade. Baudrillard (2007) afirma que nas sociedades modernas o mito da felicidade está atrelado ao mito da igualdade desde a revolução industrial e as revoluções do séc. XIX. O bem estar poderia ser medido através de objetos e signos de “conforto”. Nas palavras de Baudrillard:

A Revolução do Bem-Estar é a herdeira, a testamentária da revolução Burguesa ou simplesmente de toda a revolução que erige em princípio de a igualdade dos homens sem a poder (ou sem a conseguir) realizar a fundo. O princípio democrático acha-se então transferido de uma igualdade real, das capacidades, responsabilidades e possibilidades sociais, da felicidade (no sentido pleno da palavra) para a igualdade diante do objeto e outros signos evidentes do êxito social e da felicidade. É a democracia do “standing”, a democracia da TV, do automóvel e da instalação estereofônica, democracia aparentemente concreta, mas também inteiramente formal, correspondendo para lá das contradições e desigualdades sociais à democracia formal inscrita na constituição. Servindo uma à outra de mútuo alibi, ambas se conjugam numa ideologia democrática global, que mascara a democracia ausente e a igualdade impossível de achar. (BAUDRILLARD, 2007, p. 48).

Baudrillard nos mostra qual o sentido que toma os termos consumo e felicidade nesta sociedade e aponta criticamente o mascaramento da democracia neste contexto.

Observamos que os símbolos da sociedade americana como o relógio, o trabalho e o dinheiro são evidenciados na vida do robô Andrew que, seguindo essa equação, enriquece a ponto de poder financiar pesquisas sobre medicina e tecnologia robótica, tal como veremos na terceira parte do filme. Vale aqui retomar o discurso de Franklin ao seu jovem aprendiz proferido em 1748 e que se encaixa paralelamente aos ensinamentos do Senhor Martin, um americano branco inserido nas camadas altas da sociedade, cuja posição social foi conquistada através do trabalho com a fabricação e venda de relógios finos, um dos quais decora a mesa de profissionais liberais como os advogados da família Bill e Loyd (Bradley Whitford), futuro neto de Martin.

Karnal (2008) reproduz em parte as palavras seminais de Franklin que seriam incessantemente reproduzidas pela a sociedade estadunidense ao longo dos anos de sua formação:

“Recorda que tempo é dinheiro... Recorda que crédito é dinheiro... O dinheiro poder gerar dinheiro e tua prole pode gerar mais... O caminho da riqueza depende principalmente de duas palavras: diligência e frugalidade; isto é, não desperdices tempo nem dinheiro, mas os emprega da melhor maneira possível... Quem ganha tudo o que pode honradamente e guarda tudo o que ganha (excetuando os gastos necessários), sem dúvida chegará a ser rico, se este Ser que governa o mundo a quem todos devemos pedir a benção para nossas empresas honestas não determina o contrário na Sua sábia providência. (KARNAL, 2008, p.91).

Como um ser humano que nasce, cresce, é introduzido na sociedade pela educação e pelo trabalho, acessa e respeita o sistema legislativo e financeiro; Andrew também quer contribuir com sua parte, isto é, adquirindo bens materiais e também pagando impostos. Andrew passa a sentir inúmeras necessidades; pois seu papel nesta película também é o de transmitir ao público em geral a tese, discutida e criticada por Baudrillard (2007), de que a necessidade e o princípio de sua satisfação igualam os homens: “porque todos eles são iguais diante do valor de uso dos objetos e dos bens (se bem que sejam desiguais e se encontrem divididos em relação ao valor de troca)” (p. 48).

Um modelo de comportamento social esperado por esta sociedade que acredita numa vida de igualdade através da inserção social pela família e trabalho e consumo. Uma série de fatores essenciais no sistema produtivo que move aquela sociedade ocidental é representada no filme e nesse sentido a família é essencial, pois:

É através da família – menor célula organizada da sociedade – que o Estado pode exercer um controle sobre os indivíduos, impondo-lhes diferentes responsabilidades conforme cada momento histórico. Sem dúvida, nossa instituição familiar é patriarcal, autoritária e monogâmica. (PRADO, 1981, p. 23).

As confirmações das conquistas de Andrew e o bem-estar que ele vem adquirindo no filme entram na próxima cena quando ele aparece cortando madeira com serra elétrica fixa em uma bancada de marcenaria, demonstrando que sua inserção é bem sucedida e ele comprou várias coisas para incrementar o seu local de trabalho e expandir sua produção de relógios.

Esse ambiente de racionalidade técnica representado pelo trabalho com a serra elétrica é quebrado quando Amanda (a Menininha adulta) entra no porão no momento em que Andrew trabalha e, ao olhar para ela, perde parte do polegar esquerdo serrado pela máquina. A cena seria trágica se fossem cortados os dedos de um ser não robótico, mas este, por sua vez, não sofre com a fragilidade da organicidade humana. Esse acidente levará Andrew para a fábrica que o produziu em busca de reparos e o advogado da família o acompanhará para que nenhum dano ameace paralisar ou reverter o “processo de humanização” do robô.

Além das habilidades desenvolvidas, Andrew se tornou amigo íntimo de Amanda sendo que esta o interrompe no trabalho para falar de seu namorado que a pediu em casamento. Mas, para Amanda essa notícia vem acompanhada de angústia, pois ela não ama seu namorado e sim “um amigo” que segundo ela:

- É muito especial para mim, tão gentil e engraçado e quando estou com ele, esqueço do Frank [seu atual namorado].

Nas cenas da conversa, enquanto a máquina faz seu trabalho com os relógios, a jovem Amanda o observa de maneira diferente, em meio à suspiros como se seu amigo virtuoso fosse o robô. Isso evidencia que seres humanos, como Amanda, estão há muito tempo alienados em relação aos objetos que foram criados para diminuir o trabalho humano, e que, como o robô Andrew, foram antropomorfizados e são facilmente confundidos com seres humanos ao ponto de despertarem paixões como as de Amanda que, por sua vez, cresceu cercada de bens materiais. Lembramos que Amanda era apaixonada pelo brinquedo de vidro que Andrew quebrou ainda na sua infância, e que também não a vimos se relacionando com outras crianças além dos poucos momentos

com sua irmã. Menos crítica que sua irmã, Amanda fica mais propensa a amar coisas, não é de se surpreender que na fase adulta Amanda se apaixone pelo robô. Isso é fruto de um processo histórico caracterizado pela separação dos homens e dos produtos de sua atividade: “ao fato de estes produtos submeterem o próprio ser humano ao seu controle e à impossibilidade de, em função destes obstáculos, os homens se reconhecerem mutuamente como produtores da história” (RANIERI, 2001, p. 10).

Enquanto mulheres e homens estiverem cada vez mais alienados em relação aos produtos de seu trabalho e enquanto esses produtos estiverem cada vez mais fetichizados ao ponto de ganharem vida, e uma fantasmagórica autonomia sobre os humanos, essas cenas soarão cada vez mais familiares.

Até este ponto da película, Andrew não “evolui” a fim de corresponder ao interesse de Amanda por ele. Diante desse quadro tenso no filme, a solução prática é Amanda cumprir seu papel social e aceitar o pedido de casamento feito por Frank Charney.

Nosso narrador dá a resposta de que o amigo a quem se refere Amanda é mesmo Andrew, visto que, diante do impasse que ela apresentou, ele lhe responde:

- *A resposta está bem na sua frente! Case-se com seu amigo!* [ele mesmo está posicionado na cena diante de Amanda].

A música em tom suave corrobora a resposta de Amanda, ela fala para Andrew que não queria se casar com Frank, mas um relacionamento entre ela e esse seu amigo seria impossível porque eles são muito diferentes. Com tom de voz embargada, ela diz que seu amigo “*nunca seria [...]*”, e não consegue terminar a frase, enquanto olha para o corpo robótico de Andrew com ar decepcionado por ele ser uma máquina – e ela estava apaixonada por aquilo. Ela sabe que foi por toda infância instruída para cumprir seu papel de esposa e mãe. E ela não se furta a esses compromissos casando-se com Frank mesmo que alguns anos depois, após terem dois filhos (Lloyd e Portia), se divorciem. Essas cenas sugerem que cumprimento de papéis deva ser associado a um sentimento de apego de caráter insondável como o amor. Mesmo que as contradições da vida moderna e seu pragmatismo evidenciem que o amor conjugal está associado à escolha racional, o casamento ainda é vendido como algo natural. Neste caso, é como se o filme dissesse que Andrew seria o par perfeito e nenhum homem chegaria aos seus pés. Porém

Andrew não poderia gerar filhos o que, por sua vez, dariam sequência a outra geração daquela família como reza a moral do filme.

Enquanto o filme enfatiza a figura de Andrew e sua incapacidade de perceber os sentimentos de Amanda, ela sai de cena e o robô permanece com ar juvenil distraído com seus inventos na marcenaria.

Aos olhos do público isso pode parecer como “ingenuidade” de Andrew, mas aqui cabe perguntar se em termos de discurso não fica evidente a complexidade das relações humanas e o grau de reificação das máquinas que chegam ao ponto de simular um humano e de promover nos humanos todo um conjunto de sentimentos que não mais se dão entre os seres humanos, pelo menos é o que observamos entre os personagens humanos no filme.

Terminando a segunda fase do filme, quando Amanda diz para Andrew que vai se casar com Frank a quem não ama, Andrew responde com tom de superioridade:

- Humanos!

Amanda convida o robô para ser paraninfo em seu casamento e ele se alegra muito porque, pela primeira vez na sua existência robótica, ele irá usar roupas de humanos. Ele diz que se sente honrado com o convite. Embora o robô não compreenda a complexidade das relações humanas, ele se anima com a idéia de ser cada vez mais parecido com um humano.

De volta para a sala do fabricante de Andrew, que foi até lá para consertar o dedo, ele pede para que mudem um pouco as feições do seu rosto. O empresário Dennis fala das modificações feitas numa série de robôs, mas que não foram aceitas pelo público consumidor que teme ser suplantado pela mão-de-obra robótica, Dennis diz:

- Somos capazes de dar aos robôs respostas superficiais que imitam as expressões humanas.

Assim, Andrew pede que essas expressões usadas nos modelos de robôs novos sejam realizadas também em seu modelo antigo de rosto. E orgulha-se em saber que poderá pagar com três meses de trabalho o valor de sua transformação. Isso deixa Dennis humilhado, pois ele confessa que aquela quantia equivale a mais de um ano de seu salário. E, pela primeira vez, é reproduzido nesta película o velho clichê de filmes de ficção científica, isto é, a idéia de que as máquinas ameaçam o trabalho humano.

As cenas do casamento de Amanda mostram uma cerimônia tradicional com a noiva vestida de branco, noivo de fraque, numa igreja católica repleta de convidados elegantemente vestidos.

Aos 24 minutos de filme, Grace aparece pela segunda vez e, no plano diegético, isso se dá 15 anos após a primeira aparição quando ela era uma menina e na ocasião pede a Andrew que se atire pela janela, provavelmente porque Andrew recebia mais atenção de seu pai do que ela própria. Grace (adulta é a atriz Angela Landis) continua com ares de rebeldia e irreverência seja nas suas atitudes ou no seu vestir e até mesmo em seu corte de cabelo curto e desgrenhado em oposição aos cabelos longos de Amanda. Não podemos deixar de lembrar que esse modo de diferenciar as irmãs pode passar despercebido pelos olhos do público que, por sua vez, tem introjetado em seus valores padrões estéticos moralmente aceitos como os transmitidos por Amanda e rejeita os representados por Grace. Além disso, fica clara a não aceitação por parte do narrador do comportamento literalmente (in)aquecido àqueles padrões por Grace como vemos na configuração do seu visual a seguir.

Numa cena dentro da igreja, enquanto o casal Amanda e Frank sai sob olhares de uma platéia familiar emocionada com o cumprimento de um rito social, Grace aparece destoando das demais pessoas, pois está num vestido de tom amarelo forte com algumas estampas sobrepostas em vermelho, seu cabelo loiro e curto está desgrenhado e uma faixa preta no pescoço que mais parece uma coleira naquele *look* desalinhado. A atitude de Grace pode representar tanto um apelo pela atenção de sua família como um sinal de que ela seria um indivíduo à margem da sociedade, no sentido de que não cumpriu os ditames de seu tempo como o casamento formal, a maternidade, e se mostra alheia à introdução do robô naquela família. Além disso, o namorado que a acompanha veste trajes em desalinho, com a barba por fazer e pisca jocosamente para Amanda quando ela passa por eles na saída da igreja. Esse gesto é punido por Grace com um soco no estômago do rapaz. Na ótica do filme, enquanto o robô Andrew se humaniza Grace caminha num sentido oposto de in-civilização e brutalidades.

Contudo, a rigor Grace permanece crítica, inconformada e, ao dar um soco no namorado atrevido, sugere que antes de se casar sem afinidade – como faz Amanda – é capaz de questionar o comportamento masculino. Mas, sob a ótica do filme, as atitudes de Grace assumem sinal negativo, dando relevância à mulher norte-americana padrão imaginada desde os anos 50.

Nesta mesma cena há algumas pessoas dispostas em volta de Grace, elas estão vestidas com cores neutras (cinza claro) e têm um sorriso congelado no rosto. Uma pausa nesta cena nos dá novamente o tom familiar de ciclo de vida humanos (aos 24:10 minutos do filme) com o discurso menos evidente, e fundamental, que este é o ciclo da vida humana e de relações sociais de um segmento conservador da sociedade norte-americana. Enquanto a câmera está posicionada à frente do casal que sai da igreja, isto é a partir do ponto de vista de uma família tradicional, nos é mostrado três homens em diferentes fases biológicas de vida, um menino à direita, um homem jovem à esquerda e um senhor adulto atrás do acompanhante de Grace. Seriam três homens “ajustados” atrás de Grace e seu parceiro, ambos representando os “desajustados” que estão estigmatizados³¹ socialmente por não apresentarem um comportamento esperado, o que os inabilita para a aceitação social. O acompanhante de Grace mesmo contrastando às normas sociais faz parte desse ciclo de vida; se olharmos para a cena ele está numa idade intermediária entre o homem jovem e outro adulto. Aqui o filme remete-nos em sua forma ao ciclo de vida humano em algumas fases como infância, juventude e maturidade.

Depois, no final da saída da igreja, a câmera focaliza um homem dos pés à cabeça, envergando um terno impecável, e quando revela as mãos e cabeça vemos que é o robô Andrew, para quem Amanda olha fixamente enfatizando sua alegria em tê-lo ali, se portando como um homem elegante.

Outro corte na cena avança a história para uma terceira fase quando 12 anos se passaram. Uma cena na praia mostra um casal de crianças de aproximadamente 9 e 11 anos brincando na areia, próximo a elas estão sentados Amanda e Andrew, este último vestido elegantemente com calças sociais e sapatos lê um livro como se fosse uma pessoa de verdade.

O menino pega uma pá de areia e joga no robô sob os protestos da mãe que faz com que ele se desculpe com Andrew. Como sua tia Grace, o menino se recusa a aceitar o robô, mas é corrigido pela mãe até que obedece e desculpa-se com a máquina. Pelo modo como Amanda fala, parece ser comum os modos do menino em relação a

³¹ O termo *Estigma* foi criado pelos gregos “para se referirem a sinais corporais com os quais se procurava evidenciar alguma coisa de extraordinário ou mau sobre o status moral de quem os apresentava. Os sinais era feitos com cortes ou fogo no corpo e avisavam que o portador era um escravo, um criminoso ou traidor – uma pessoa marcada, ritualmente poluída, que devia ser evitada, especialmente em lugares públicos. [...] Atualmente o termo é amplamente usado de maneira um tanto semelhante ao sentido literal original, porém é mais aplicado à própria desgraça do que à sua evidência corporal” (GOFFMAN, 1998, p. 11).

Andrew. É a repetição do ciclo, novas crianças, nova oposição entre o bem e o mal. O menino, que se chama Loyd, diz:

- Eu não vou pedir desculpas para isso.

Todas as pessoas que não são fascinadas pela máquina como, por exemplo, Amanda e seu pai, são apresentados como mal educadas, nervosas, grosseiras, arrogantes, inoportunas. É desse modo que nos são apresentados Grace, a sua mãe, Loyd, Dennis (da empresa de robôs) e todos os que discordam da autonomia dessas máquinas. Afinal o personagem principal é uma máquina.

Andrew responde à Amanda como que ofendido pelo menino:

- Isto entende porque alguns animais comem os filhotes.

Amanda se desculpa com Andrew e questiona porque ele está calado. Andrew pergunta:

- Como isto consegue a liberdade? Isto deseja ser declarado livre.

Aqui novamente a cena se repete sem música, de modo que quem assista, ouça claramente o que será dito. Amanda estranha o pedido do robô e diz que ele é livre; ele discorda dizendo que é livre até que alguém lhe dê uma ordem. Ele diz que não quer deixar de servir àquela família, porém quer autonomia para ir e vir. Em voz de um homem amadurecido e consciente, Andrew diz:

- Isto tem estudado sua história, guerras terríveis foram travadas onde milhões morreram por um ideal a liberdade. E parece que algo que significa tanto para tanta gente tem que valer a pena possuir.

De volta a uma sala com a luz de lareira acesa, Andrew terá outro momento especialmente importante com seu senhor que joga xadrez sozinho num pequeno computador de tipo “palm top” – e que agora não tem mais a companhia da esposa

como no início do filme indicando que essa relação³² pode ter se “esfriado” ainda mais. Andrew pede licença para conversar e mostra uma espécie de cartão que indica uma soma em dinheiro resultado de tudo o que o robô tem na sua conta bancária. O dono de Andrew se espanta e pergunta porque Andrew quer lhe dar aquele dinheiro. Andrew responde que é para comprar sua liberdade:

- Isso quer ser livre. Isso vai continuar obedecendo as três leis e a servi-lo exatamente do mesmo jeito, as únicas coisas que mudariam seriam as condições. Isso não seria mais propriedade sua.

Nitidamente contrariado, e possivelmente ofendido, o dono do robô se espanta e diz:

*- Você quer ir embora?
- De jeito nenhum senhor, o senhor é a família disto.*

Pela segunda vez essa frase é dita no filme só que agora se refere apenas ao senhor que comprou o robô indicando que a ligação entre eles era mais firme como se fossem parentes de verdade. Antes Andrew perguntou se aquela era a família dele [disto]. Agora ele afirma que seu dono é sua família. E a palavra família volta a expressar a moral interna do filme, isto é, a organização humana em torno da família, sobretudo da família nos moldes tradicionais, seguidora dos ritos religiosos e civis, que reside nos bairros tradicionais dos EUA. Seu dono ainda reluta a entender o pedido do robô e diz:

- Então porque está pedindo isso?

Amanda entra na sala e seu pai lhe acusa de ordenar que Andrew reivindicasse a liberdade. Como que num conflito de gerações, pai e filha discutirão sobre o robô. Amanda diz que discutiram sim sobre o assunto, porém o robô “toma suas próprias decisões”. Seu pai replica como se estivesse magoado com o robô:

³² Prado (1981) afirma que na atualidade os laços entre os membros da família nuclear se enfraquecem, “porque a responsabilidade coletiva da família enquanto núcleo através do qual se realizam projetos em comum diminui cada vez mais” (p.26). Cada um dos seus membros é absorvido por suas próprias atividades num meio ambiente específico. Na casa do dono de Andrew observamos que cada filha tem seu próprio quarto evidenciando seus gostos, após as refeições cada uma se desloca para seu “pequeno mundo”, a esposa segue em outros afazeres e o pai fica sozinho com seu jogo de xadrez, que mesmo não sendo individual agora tem uma máquina para lhe fazer companhia.

- Mas você pôs isso na cabeça dele.

E Amanda responde:

- Não Pai, foi você que pôs. Deu uma porção de livros para ele ler e foi uma questão de tempo até ele ficar intrigado com a idéia de liberdade. Ele aprendeu e evoluiu o tempo todo, e foi por sua causa e das habilidades do Andrew que ele se tornou tão complexo quanto nós.

Outro corte na cena indica que a noite se passou e na manhã seguinte a imagem da mansão que abria o filme com a chegada de Andrew também indicará sua saída e uma nova etapa na trajetória do robô, que como uma espécie de “filho pródigo” sairá em busca de autonomia.

Seu dono está na cozinha lendo jornal ainda de pé e Andrew entra para lhe servir café, porém é convidado a se retirar da casa como consequência de seu pedido de liberdade. Semelhante a um pai que está numa situação complicada com seu filho, e na cozinha como o local de sociabilidade familiar, ambos estão num momento tenso; o aspecto fisionômico do dono de Andrew é sério, sisudo, ele devolve o cheque de Andrew e diz que o robô está livre. E ainda completa:

- Devo pedir que saia desta casa. Você quis a liberdade, deve aceitar as consequências.

O aspecto físico do dono de Andrew é bastante envelhecido como se ele estivesse com mais de sessenta anos de idade. Ele mal olha para o robô, este aceita imediatamente a ordem de retirar suas coisas. Ao dizer isto, Andrew demonstra que, para algo que foi trazido numa caixa com uma série de programações da fábrica que o confeccionou, ele passa a se comportar como uma pessoa que adquiriu um trabalho lucrativo, e até possui coisas para retirar da casa. O senhor pergunta, mostrando que ainda se importa com o robô, embora não consiga esconder o semblante de orgulho ferido:

- Para onde você vai?

Andrew diz que ficará por perto caso precisem dele. Mas, sem olhar para Andrew, seu senhor diz que ele “não precisa ficar por perto”. E mesmo assim, Andrew diz:

- *Então, sendo chamado ou não, estarei sempre a seu serviço.*

Mesmo diante do aparente desprezo de seu dono, o robô insiste em demonstrar-se agradecido e solícito. O senhor de Andrew mesmo chateado, ainda diz:

- *Deixou de se referir a si mesmo como isto.*

Andrew num gesto de autonomia sai do ambiente doméstico para levar sua própria vida. Um corte para o mar próximo da casa da família e o filme nos informa que se passaram mais 16 nos na estória, Amanda ou a Menininha, aparenta uns 45 anos e vai até a casa e Andrew, que é próxima da sua, chamá-lo para ver o pai dela, senhor do robô, que está morrendo.

- Ele quer ver você!

- *Está na hora.* (diz o robô, ciente do estado de saúde do seu ex senhor).

No quarto do senhor doente estão presentes a mãe de Amanda, de pé e bastante envelhecida com cabelos muito brancos, o casal de filhos de Amanda em pé e a filha rebelde Grace, ainda vestida de maneira a destoar dos demais. Para completar, sugere-se que ela permaneceu solteira e sem filhos. É Grace quem anuncia, com ares de desprezo, a chegada do robô e, não respondendo ao cumprimento de Andrew, sai do quarto.

O clima de desconforto com a entrada de Andrew é geral entre os presentes, mas o senhor acamado olha carinhosamente para a máquina e diz:

- *Estou morrendo Andrew, por outro lado estou bem. Estou feliz em vê-lo Andrew, já faz um bom tempo. Eu queria te dizer que eu estava errado. Você estava certo por querer sua liberdade e eu estou feliz porque a conseguiu.*

Esta cena melodramática³³ dá o tom moral de filho pródigo para Andrew que, embora tenha saído de casa, volta para se despedir do pai magoado com sua ausência. Andrew conquistou a liberdade tão cara à ideologia burguesa e retorna na cena clássica

³³ Segundo Philippe Paraire (1994), “o melodrama fez o sucesso da primeira fase de Hollywood. Muito popular desde o início do cinema, ainda continua sendo uma fonte importante de receitas” (p.47). Este autor indica que uma das características básicas do melodrama familiar tem a desunião como mola mestra da intriga e dos conflitos apresentados; geralmente o desentendimento entre gerações numa mesma família é o centro de certos filmes como foi em *Palavras ao vento*, de Sirk (1957). Boa parte dos melodramas termina num “final feliz e inútil” (p.47).

de leito de morte de seu “pai” para perdoarem-se pelas ofensas e ficarem marcadas as lições de vida de cada um ao público espectador. Ainda segurando a mão robótica de Andrew, seu ex senhor diz:

- *Andrew você foi muito bom para nós.*
- *Foi muito bom servi - lo senhor.* (responde o robô em tom de gratidão).

O senhor se emociona, a câmera mostra rapidamente sua esposa na mesma expressão de neutralidade. O ciclo de vida do senhor de Andrew se fecha com a câmera focalizando sua mão imóvel e envelhecida sendo acariciada pelas mãos imutáveis do robô.

Isto deseja uma família.

Outro corte na cena mostra a “evolução da cidade” com imagens de prédios monumentais e trens velozes. Uma idéia que assimila a verticalização com o progresso arquitetônico das cidades.



Cidade pós-moderna em Homem Bi-Centenário.

A imagem acima, da cidade em HBC nos mostra a mistura de estilos que caracterizam a arquitetura pós-moderna. Em lugar da cidade unificada, planejada segundo os ideais da escola modernista de Bauhaus e suas formas simplificadas, o que vemos é a multiplicidade estilística numa “codificação plural” que é sinalizada pelo

diálogo que esta arquitetura estabelece com o passado. Na imagem acima, extraída do filme HBC, observamos em primeiro plano as casinhas mais antigas, contrastando com a monumentalidade de prédios envidraçados, e os prédios de diferentes tamanhos. A pluralidade de estilos é patente. “Enquanto a arquitetura modernista parecia celebrar o seu rompimento absoluto com o passado na rigorosa rejeição de todo arcaísmo, o pós-moderno mostra uma nova propensão a recuperar e engajar-se com estilos e técnicas históricas” (CONNOR, 1993, p. 64).

Connor nos explica como essas transformações foram ocorrendo apesar dos esforços dos arquitetos modernos em manterem-se fiéis às linhas puras da nova prática arquitetônica; e como este discurso foi sendo implodido, devido às suas contradições. Segundo Connor,

Comprometidos com uma estética da pureza e da essência, os teóricos modernistas da arquitetura são levados a falar das relações entre a arquitetura e o mundo moderno, e a arquitetura e outras artes, de maneira a perturbar a austeridade de suas fórmulas essencialistas [...porém] a arquitetura é a área da produção cultural em que o artístico e o tecnológico, o modernismo e a modernidade são obrigados a se unir. (CONNOR, 1993, p. 60)

Nesse sentido, a arquitetura não pôde virar as costas para as demais mudanças apresentadas nas outras artes e na tecnologia que se transforma com o passar dos anos, movida pela necessidade do próprio modernismo em apresentar o “novo”. Seria Charles Jenks o mais influente proponente do pós-modernismo na arquitetura defendendo a resistência ao que chamou de “hegemonia do modernismo”. (op. cit. p. 51).

Nesse sentido, os prédios que mais parecem uma “parede-cortina”, como os apresentadas na *N.A Robótica* de HBC, seriam preteridos por formas cheias de significados, símbolos, e mistura de edifícios cujas vidraças espelhadas refletem cada vez mais a cidade porque não querem fazer parte dela e sim desreferencializar qualquer tipo de ligação com a cidade. Essas formas arquitetônicas se misturam a outros estilos, como os observados na foto que abre este tópico. Contudo, cabe aqui sinalizar o discurso de mudança proposto por Jenks que criou *Learning from Las Vegas*, ou Aprendendo com Las Vegas cujo visual repleto de edifícios diferenciados retomam a idéia de que cada prédio deveria ter um significado completamente diferente dos demais, o que caracteriza a multiplicidade estilística criada na cidade de Las Vegas com seus prédios de hotéis e cassinos, casas de shows que imitam e recriam edifícios de diferentes lugares do mundo.

Para Jenks, a arquitetura pós-modernista recusaria a “univalência” da arquitetura moderna. As propostas por formas simples em caixas de aço e vidro de Mies Van der Rohe, e seus simpatizantes, são caracterizadas pela repetição de construções que “afirmam e negam a sua forma”. Nesse sentido, a univalência de formas, que celebra a perfeição geométrica do prédio modernista “é ao mesmo tempo, pura materialidade e puro signo que não se refere a nada fora de si mesmo, seja por citação ou por alusão [...] e a arquitetura pós-moderna se caracteriza pelas várias maneiras com que recusa esse princípio de univalência” (CONNOR, 1993, p. 61). Assim,

O movimento marcado pela arquitetura e pela teoria arquitetônica pós-moderna é, portanto, da univalência para a multivalência. Nesse clima, pressupostos modernistas sobre a simplicidade das formas primárias e acerca das respostas “naturais” que geram nos observadores humanos começam a parecer especiosos e voluntaristas. Se a arquitetura não pode garantir os modos pelos quais vai ser lida, reivindicações mais amplas como a de Le Corbusier – “a harmonia... é na verdade o eixo sobre o qual o homem é organizado em perfeito acordo com a natureza e, provavelmente, com o universo” – também começam a se dissolver. (CONNOR, 1993, p. 63)

De volta às cenas no interior da *NA Robotics*, Andrew aparece vestido elegantemente, com calça social, sapato e camisa, e conversa com o filho de Amanda que, já adulto, tornou-se advogado; o robô acompanhado da mãe do advogado pede ajuda legal para percorrer o país em busca de conhecer outros robôs de sua série, ele quer informações da indústria de robôs que o levem à localização dos seus pares. O robô sabe que não é humano, entretanto busca fundamentar sua posição naquela sociedade e para isso sai em busca de uma identidade social. Como ele diz:

- Quero procurar minha própria espécie. Para poder compreender meu destino preciso saber se há outro igual a mim. A robótica NR não vai responder as minhas indagações e agora que você é um advogado Loyd, quero que obtenha por petição algumas informações que preciso sobre o paradeiro de todos os robôs NDR. Se não se importa.

O escritório do jovem e arrogante Lloyd reflete uma sua personalidade de homem de negócios. A cor do cenário mescla tons de preto e cinza, com linhas geométricas cortando os cenários e que podem indicar a racionalidade e a vida pragmática de Lloyd, um jovem advogado que nos parece muito ocupado.

Lloyd olha para sua mãe e diz ao robô que “a lei de processos de informações não prevê processos de robôs”. Demonstrando irritação Lloyd olha para sua mãe e diz:

- Mãe eu sou um homem muito ocupado, não tenho tempo para ajudar isso a prosseguir com um processo ridículo!

Amanda, ou a Menininha já envelhecida, está vestida num tom vermelho escuro isso pode simbolizar uma postura romântica no sentido comum do termo, o que ainda a move a ajudar e acompanhar o seu robô amigo pelo qual um dia ela esteve apaixonada. Falando num tom sentimentalista como uma mãe que fala com um filho pequeno, Amanda diz para Lloyd que o ama na tentativa de convencê-lo a ajudar.

Lloyd não quer ajudar, mas num momento ele vê a possibilidade de que se obtivesse as informações talvez o robô levasse muito tempo para encontrar outros robôs e decide ajudar, pois vê nisso uma chance de afastar o robô de sua mãe por um longo tempo. Ele encerra a reunião dizendo, com certo sarcasmo, que vai adorar ajudar o robô.

Já nas ruas da cidade, o robô Andrew se vestiu como um jovem americano, tal como o cinema consagrou em filmes de aventura para o público adolescente. Colocou uma mochila nas costas (como se precisasse levar consigo alguma coisa) e partiu para sua jornada “pessoal”. Em pouco tempo, Andrew começa a encontrar seus pares trabalhando como robôs sem personalidade, um no campo de golfe, outros quebrados em depósitos. Ele não se identifica com nenhum deles, os estranha, pois parece ser muito humano em relação àqueles outros que estão “ainda” tão robotizados com a fala séria e ocupando-se apenas em cumprir os serviços para os quais foram programados. Andrew caminha por inúmeras cidades estadunidenses, passa por Nova York observa a passagem do tempo marcada pelas modificações materiais nas cidades como a chegada dos carros voadores ou a construção de prédios cada vez mais altos. Vai ao campo passando por pastos com gado e igrejas Luteranas nos estados do interior do país, atravessa o estado do Colorado até chegar ao estado da Califórnia.

Fernandes e Moraes (2008) nos lembram que a conhecida expressão “marcha para o oeste” nasceu como “símbolo de expansão do modo de vida da nova república nacionalista dos norte-americanos” (p. 103). E como um ser que busca uma identidade genuinamente estadunidense, Andrew não se furta de rumar para o Oeste do país em busca de outros robôs e em busca de um lugar novo pra viver. Com isto o filme corrobora a promessa de liberdade que poderia ser encontrada no oeste e Andrew encontrará não apenas suas origens robóticas como também seu futuro bi-centenário,

isto é, ele poderá viver a liberdade de recriar-se e ser, como disse seu senhor Martin, tudo aquilo que ele poderia ser.

Ao entrar na cidade de São Francisco, Andrew envia uma carta para sua “querida menininha” informando que embora sua jornada esteja chegando ao fim ele soube que um robô NDR foi reconstruído naquela cidade e está otimista em reencontrar mais um de sua série. A cidade está ensolarada, Andrew passeia por uma feira-livre de produtos agrícolas como frutas, vegetais e legumes.

Logo ao entrar na feira, Andrew avista um robô fazendo compras e para sua surpresa é um modelo que imita o corpo de uma mulher com busto e curvas femininas. A cidade de São Francisco no filme é retratada com diversidade cultural, com todo tipo de pessoa e com ares de liberdade de expressão. A máquina que imita uma mulher segue para algum lugar, não sem antes ligar uma espécie de rádio embutido em sua perna e sair dançando em meio a multidão. Andrew fica literalmente de queixo caído enquanto observa a mulher-robô pela qual ele demonstra interesse. Ele a segue até uma espécie de loja cujo letreiro informa: “Rupert Burns – Enterprises”; é o mesmo local que Andrew procura sua última referência para encontrar outro robô NDR como sua série. Este galpão abriga um laboratório clandestino de um pesquisador nitidamente não-financiado e extra-oficial devido aos equipamentos aparentemente antigos que possui.

Andrew é recebido pelo robô feminino que lhe oferece uma maçã, ele aceita, mas não pode se alimentar. O nome “dela” é Galatea, e, pelo modo como se comporta, possui o implante de personalidade o que lhe dá um modo extrovertido de ser. Andrew se decepciona ao ver que sua nova colega não é tão ímpar como ele imaginou e que, na verdade, ela é apenas mais um robô que executa serviços domésticos para seu dono Rupert (ator Oliver Platt).

O galpão de Rupert não tem muita iluminação, está entulhado de robôs desligados ou desmontados, uma espécie de depósito de restos robóticos e peças de laboratório de robótica. Também apresenta vitrines com peças do que seriam partes de “andróides”, ou seja, partes que embora sejam idênticas a membros humanos, como mãos e pés, são imitações inorgânicas. Rupert se apresenta e logo é indagado por Andrew de onde foi que aprendeu a lidar com robôs ao ponto de fazer modificações em seus corpos e em sua personalidade, assim como fez com Galatea.

Rupert explica que aprendeu tudo com seu pai, um ex-funcionário da NA-Robótica uma fábrica de robôs desativada, por sinal a mesma que fabricou Andrew. Após a morte do pai, Rupert assumiu o pequeno galpão que funciona como um

“desmanche” de robôs; ali são desmontados modificados, consertados, reaproveitados e, sobretudo, servem de base para algumas pesquisas não-oficiais iniciadas pelo pai de Rupert. Andrew observa as partes de robôs com formato humano e embora esteja surpreso com tal tecnologia, Rupert explica que esta tecnologia está “inexoravelmente antiquada”.

Entendemos que esta cena é uma referência ao filme *Blade Runner* (EUA, 1982) de Ridley Scott, cujo futuro sombrio apresentava robôs semelhantes à seres humanos denominados replicantes. As peças no laboratório de Rupert são clones de peças humanas e remetem aos replicantes, mas Rupert insiste que estão antiquadas. Ora, isso pode significar uma mensagem do nosso narrador social que não podendo furtar-se da referência explícita à um filme cultuado como *Blade Runner* prefere dizer que sua visão *noir* de futuro está antiquada em relação ao seu filme, cujo futuro assentado num panorama *clean* abriga uma sociedade capaz de produzir robôs úteis e afeitos aos ditames sociais, bem distante dos replicantes que se rebelam à ordem social estabelecida na Los Angeles de 2019.

Embora considere a tecnologia andróide obsoleta, Rupert informa que suas novas técnicas podem copiar todo o corpo humano e apresenta ao público pela primeira vez a cabeça de um robô andróide cuja característica facial é cópia de um humano. Entretanto Rupert lamenta pela falta de financiamento para suas pesquisas.

Prontamente, Andrew diz que financiará Rupert e que ele mesmo será o objeto de mudança. Imediatamente, a cena é cortada e Galatea auxilia Rupert na preparação da massa que moldará a aparência original de um rosto humano para Andrew.

Após uma breve discussão sobre qual será a idade aparente do rosto de Andrew, ambos concordam que ele representará um homem de 40 anos. Pela primeira vez na película o rosto do protagonista do filme Robin Williams é apresentado. Um detalhe interessante é que Andrew sem querer ofende Rupert dizendo que sua cabeça é enorme, mas logo tenta se desculpar adjetivando-a de bonita. Uma pausa no som e Rupert nitidamente constrangido com o que poderia representar um “defeito estético” numa sociedade marcada pela cultura da aparência perfeita, agradece num tom de resignação.

Rupert inicia a cobertura pelas mãos e aos poucos vai dando nova cobertura aos mecanismos de Andrew, tornando-o com feições idênticas aos seres humanos como eram as feições dos replicantes de *Blade Runner* (EUA, 1982). No entanto, os

mecanismos internos do robô permanecem inalterados mantendo-o distante das complexidades pós-orgânicas dos replicantes de Eldon Tyrel.

Como um item “repaginado”, Andrew retorna à casa onde o filme começou e a foto da família que o adquiriu repousa em cima do piano de Amanda. Aqui o som do piano tocado por Amanda nas cenas iniciais é sobreposto ao som da orquestra que permeia toda a película. A câmera acompanha o robô que entra despreocupadamente na casa que trabalhou por vários anos sem se lembrar que não possui a mesma aparência. Como se voltasse no tempo, ele olha para o piano e vê que a mesma Menininha toca o instrumento, embora apresente um cabelo liso diferente do que usava décadas atrás. A jovem se assusta com a entrada de um homem na casa; ele diz que é o Andrew, mas ela não se lembra de tê-lo conhecido. Andrew a admira e diz que ela está maravilhosa, mais jovem, estranhando como fez ela pode melhorar tanto. Juventude e beleza são sinais de melhora em detrimento de experiência de vida.

Neste momento aparece atrás de Andrew uma senhora aparentando mais de 60 anos, é Amanda, a verdadeira “menininha”, avó da jovem Portia (a mesma atriz Embeth Davidtz faz as duas personagens) que tocava o antigo piano da família. Em seguida, todos se estranham, Amanda não sabia que Andrew tinha feito mudanças na aparência e pensa que ele é um ladrão, ela tenta proteger a neta que também se assusta, mas depois de um cânone mal entendido fica esclarecido que o robô Andrew agora é um andróide, Portia é filha de Lloyd e neta de Amanda que está com aparência envelhecida.

É curioso que o robô se comporte como um homem, atraído pela aparência externa de uma mulher, pois num primeiro momento ele admirou a beleza de Portia acreditando que ela seria Amanda, mas depois fica um tanto decepcionado ao ponto de, por um instante desacreditar que Amanda é aquela senhora. Os diálogos nos informam que a busca de Andrew pelos seus pares robóticos consumiu 20 anos.

Após esclarecerem o mal entendido, Andrew se mostra ofendido ao ver que Portia imita sua avó quando era jovem, Amanda explica que embora se pareçam isso é apenas uma herança genética e posteriormente Andrew verá que avó e neta são pessoas distintas. Eles se emocionam pelo reencontro e saem para outra sala a fim de conversarem sobre outras mudanças ocorridas nesses longos anos.

Portia permanece na sala da antiga mansão que fora de seu bisavô, ela não compreende o aparecimento daquele homem que diz ser um robô. Ela não conheceu o robô e só vê o homem exterior, mal faz idéia que sua avó um dia se apaixonou por aquele ser robótico ao ponto de duvidar se deveria se casar ou não com seu avô Frank.

Todo um processo de inserção social foi cumprido com a existência de Andrew, ele já obteve uma espécie de identidade norte-americana quando se mostrou capaz de trabalhar arduamente, enriquecer, abrir conta no banco e se tornar um “cidadão pleno” pelas portas do consumo de mercadorias e bens duráveis como a casa que adquiriu. Agora alguns símbolos serão introduzidos na sua trajetória de maneira que nosso narrador nos familiarize com a idéia de que o robô irá se tornar um homem “de verdade”, ou orgânico. Essa idéia tem início numa noite chuvosa, Andrew está em sua casa na praia e um cachorro aparece em sua porta, ele insiste que o animal vá embora, porém acaba aceitando a companhia do cão, o que nos lembra o jargão de que *o cão é o melhor amigo de um homem*. Se Andrew quer mesmo ser um homem terá que provar isso até nos mínimos detalhes, comportando-se como um cidadão norte-americano típico, isto é, trabalhador, independente financeiramente, possuidor de uma casa e até de um cão, só lhe falta uma esposa.

A mesma música toca insistentemente durante todo o filme. Adorno (1986) chamaria essa música instrumental de “má música séria”, que mesmo sendo *glamourizada* é tão rígida e mecânica quanto a música popular, pois foi cooptada e fetichizada pelos ditames comerciais do capitalismo. Essas músicas instrumentais são usadas para reforçar o sentido das seqüências cinematográficas em seus diferentes estilos e gêneros ficcionais.

Outro corte na cena mostra a primeira e única tomada noturna da película, que nos remete claramente às cenas da cidade em *Blade Runner* onde edificações de dois andares permanecem em meio aos enormes edifícios fortemente iluminados com carros velozes circulando em viadutos de vários níveis. Essa cena noturna é para mostrar que Andrew foi até o apartamento de Portia levando o cão por não ter alimento em sua casa para oferecer ao animal.



Aspecto da cidade em HBC de noite.

Portia está trabalhando uma escultura e afirma que é arquiteta de restauração. Andrew, alegando ser programado para dizer somente a verdade, comenta que a escultura é muito feia e pergunta se era mais feia antes de Portia começar o trabalho de restauro. Impaciente, Portia começa a discutir com Andrew, ela pergunta o que ele quer tratar com ela. Uma tensão típica de comédia romântica é formada em torno de ambos, mas Andrew aqui nos dá a pista chave de todo o filme: ele diz o que quer, qual é o seu propósito, a sua razão de ser daquela forma e sintetiza a moral de todo o filme. Vejamos o diálogo; Portia diz:

-Olha aqui, primeiro você fica furioso comigo por causa da minha aparência, depois aparece na minha porta anuncia que não gosta de mim e ainda critica o meu trabalho!

- Mais uma vez peço desculpa por dizer a verdade, mas não posso evitar é a minha programação. (Diz Andrew)

- O que exatamente você quer? Diz Portia unindo as mãos numa posição de suplica.

- Uma família. (Diz rapidamente o robô).

Para esta leitura, esta é a palavra chave desta película, o ideal de família, as transformações da modernidade pelas quais passam as famílias nos Estados Unidos, os desentendimentos entre os membros da família, a profissionalização crescente do mercado que impulsiona a obtenção de mais anos de estudo e, por sua vez, desfavorece a formação de famílias; a solidão, a velhice, a luta pela juventude, todo um ideal de

homem e de família é expresso nessa película, muito embora presente, ainda, sintomas desse panorama histórico de modernidade avançada.

Entretanto, se na sociedade moderna existem as lutas por igualdades que geraram transformações tais como a busca pelos direitos entre os sexos, a independência feminina, profissionalização, autonomia, e, apesar de tudo isso, o filme insiste em transmitir para a massa o velho e clássico, leia-se moderno, ideal de família, como aquele de Chaplin no filme *Tempos Modernos* (EUA, 1936). É como se todas as mudanças tecnológicas, os robôs, a mecanização crescente da vida não oferecesse perigo – *alla Blade Runner* – enquanto a família permanecesse intacta na base de uma sociedade cristã e laboriosa. Além disso, observamos que o filme lida com a disjunção, pois ao criar uma espécie de vida a partir da máquina não entraria em contradição com o ideal de família, com a “harmonia”, com a tradição? Com este pano de fundo, acabamos sugerindo que no filme HBC a biotecnologia é funcional e basta, ela não apresenta riscos, não coloca em questão o trabalho humano e nem sua organização social.

Sobre essa idéia de funcionalidade da tecnologia Hobsbawm (1995) nos lembra que, “por mais esotéricas e incompreensíveis que fossem as inovações da ciência, assim que eram feitas se traduziam quase imediatamente em tecnologias práticas.” (p. 508). Andrew não passa de um conjunto de luzes e sons que não demanda nenhum conhecimento prévio de seus usuários que não seja apertar alguns botões e dar ordens. A domesticação das novas tecnologias; como Andrew; a serviço dos seus mercados, se revelaram um amplo potencial para o uso diário. Nesse sentido Hobsbawm afirma que no século XX:

[...] graças em grande parte à espantosa explosão de teoria e prática da informação, novos avanços científicos foram se traduzindo, em espaços de tempo cada vez menores, numa tecnologia que não exigia qualquer compreensão dos usuários finais. O resultado ideal era um conjunto de botões ou teclado inteiramente à prova de erro, que requeria apenas apertar-se no lugar certo para ativar um procedimento que se movimentava, se corrigia e, até onde possível, tomava decisões, sem exigir maiores contribuições das qualificações e inteligências limitadas e inconfiáveis do ser humano médio. (HOBSBAWM, 1995, p. 509).

Para esta interpretação Andrew representa a expressão máxima do que um conjunto de botões pôde se tornar, tomando decisões ao ponto de ser confundido com um humano. Na sequência do filme, Andrew diz para Portia que seu sobrenome é

Martin, e foi chamado assim porque o bisavô e a bisavó da jovem o consideravam um membro da família.

Portia é jovem e trabalha com restauração de obras de arte, é solteira e financeiramente independente; ela representa uma geração de mulheres que não foram criadas sob o foco dos papéis sociais conservadores reservados para a mulher durante toda a primeira metade do século XX. As funções de esposa, mãe e dona de casa não são centrais na vida de Portia como foi a vida de sua bisavó que nem nome tinha no filme pois vivia em função de seu bisavô, o Sr. Martin.

Aqui está explícita toda uma geração de pessoas que se tornam independentes financeiramente, mas que mesmo saindo da casa de seus pais permanecem sós, não se casam por não terem o ideal de família tradicional como algo central em sua vida; aqui o que conta é o ideal de autonomia pessoal e liberdade financeira o que, por sua vez, possibilita novas concepções de papel social e relações amorosas diferenciadas. Contudo, podem parecer pessoas solitárias a ponto de, como fez Portia, conversarem com robôs como veremos nas sequências. Por outro lado, essas pessoas seriam apresentadas como solitárias em uma clara referência do narrador à falta da velha comunidade-família em oposição ao individualismo atroz da modernidade avançada. Assim, a solidão seria um elemento típico daqueles que desistem do modelo clássico de família. A tese aqui parece ser a de que o ideal de harmonia é conservar ambas as coisas, independência e família.

Nesse sentido, Baudrillard (2007) nos lembra que na sociedade de consumo, que é própria dos tempos atuais, é cada vez mais afirmada a “ideologia individualista”, visto que “a posseção dirigida de objetos e de bens de consumo é individualizante, dessolidarizante e desistoricizante.” (p. 86).

Como consumidor, o homem torna-se solitário ou celular, quando muito gregário (a TV em família, o público do estádio ou do cinema, etc). As estruturas de consumo são ao mesmo tempo muito fluidas e fechadas. [...] A razão está em que o consumo começa por ser um discurso orquestrado com fim em si mesmo, tendendo a esgotar-se nessa permuta mínima, com suas satisfações e decepções. O objeto de consumo isola [...] e se deixa de isolar, é porque diferencia, ajustando coletivamente os consumidores a um código, sem conseguir suscitar (pelo contrário) qualquer solidariedade coletiva. (idem. p. 86)

Em HBC até a máquina reproduz, em alguma medida, a vida solitária dos consumidores visto que o direito ao consumo através da abertura de sua própria conta

bancária foi uma dos primeiros direitos requeridos por Andrew como cidadão. Nas sequências de seu encontro com Portia, ela pergunta:

- *Andrew você não tem nenhum amigo? [...]*
- *Vamos sentar e conversar.* (Decide Portia, num ato de solidariedade).

Porsha se mostra tolerante com o robô. A música de fundo reinicia marcando tom de amizade que se formará entre os dois. O apartamento de Portia é um misto de habitação sofisticada com atelier de arte, várias peças estão espalhadas no ambiente dando um ar de sofisticação e requinte.

Alienada da condição do robô fetichizado, Portia senta-se com ele no sofá e lhe oferece algo para beber. Ele a lembra de que não tem estômago, a câmera se afasta e sai pela janela do ambiente como se deixassem os dois a sós. O volume da música aumenta e um corte na cena mostra um ambiente muito claro com pessoas vestidas de branco como num hospital. Andrew entra pelo gigantesco *hall* que conduz aos quartos e vê Portia e Lloyd do lado de fora de uma das portas. Curioso notar que a outra filha de Amanda que aparece numa cena de praia brincando com Lloyd não aparece mais em cena; isso mostra como o narrador manipula os personagens no sentido de dispensar sem justificativa todos que considera irrelevantes para a trama sustentando o binômio bem versus mal. Aqui não caberia meio termo e como Andrew já firmou amizade com Portia a “menininha” sairá definitivamente da trama.

Mesmo no momento da morte de Amanda não há mais nenhum familiar presente. Portia anuncia a Andrew que sua avó teve um derrame cerebral.

Novamente para marcar a passagem do tempo nos é apresentado um cenário com portas automatizadas com sensores de presença, um ambiente asséptico e branco que mais parece uma nave espacial. Amanda repousa sobre uma cama aparentemente sofisticada com vários sensores eletrônicos, veste algum traje branco e tem metade do seu corpo coberto por uma espécie de manta prateada.

Portia também entra no quarto e observa o último sorriso de sua avó ao ver o robô. Novamente a cena se repete, como foi com o Senhor Martin, outro ciclo de vida se encerra.

- *Você está aqui.* (diz Amanda)
- *Menininha!* (responde carinhosamente o robô).

Ela segura em uma das mãos o cavalinho que Andrew lhe esculpiu na infância.

Diferentemente da morte de seu pai que tinha uma família tradicional ao seu redor composta por esposa, filhos e netos presentes no seu leito de morte. Aqui Amanda, ou a menininha, sinaliza algum afrouxamento nos laços familiares tradicionais e tem a companhia de seu amigo robô e de sua neta Portia. Lloyd está lá fora e não entra para despedir-se da mãe. Não há discursos, não há pedidos de desculpas como fora na morte de seu pai. Após observar o robô e este segurar a sua mão, Amanda suspira e morre para tristeza de sua neta que observa a amizade entre os dois.

- *Ela se foi?* (Andrew pergunta para Portia que chora em sinal de emoção).

Andrew diz:

- *Como é cruel que você possa chorar e eu não. Eu sinto uma dor terrível que não posso expressar; todos os seres humanos que eu gosto se vão, simplesmente.* (lamenta Andrew).

- *Infelizmente é assim.* (Diz Portia)

- *Não estou certo.* (Responde Andrew em tom de determinação, como se estivesse disposto a mudar essa condição.)

Um corte brusco na cena mostra uns desenhos da anatomia humana, semelhantes às antigas gravuras criadas por André Vesálio³⁴ em 1543. Andrew fez cada desenho e mostra para Rupert que se mostra maravilhado enfatizando a inteligência do robô. É curioso que um robô que esteja numa década tão automatizada não utilize nenhuma imagem computadorizada em três dimensões para criar seus projetos em anatomia humana. Talvez os desenhos imitem os de Vesálio para, semelhantemente ao médico holandês, dar ares de vanguarda para as mudanças propostas por Andrew.

Andrew passa a usar sua capacidade de acumular conhecimento em prol de modificar sua condição de robô, e deseja ter os cinco sentidos humanos e, ao mesmo tempo, contribuir para a superação do que há de limitação na organicidade humana, ou ainda, Andrew passa a trabalhar em prol do antigo desejo humano de viver mais tempo. Ao observar as modificações projetadas por Andrew para a hibridação entre sistemas orgânicos e maquínicos, Rupert diz:

³⁴ Professor em Pádua, o médico holandês André Vesálio (1514-1564) aplicou na prática a teoria médica em mostrar o corpo humano de modo desacralizado registrando em gravuras o objeto de suas observações. Vesálio recriou em gravuras corpos dissecados submetidos a observação médica para estudo da anatomia humana. Dessa forma abriu caminho para a ciência médica moderna. Fonte Novaes, 2003.

- *Andrew isso é extremamente impressionante, você fez tudo isso sozinho?*

- *Fiz, transferei todos os livros médicos conhecidos para a minha memória. Eu os estudei e foi assim que eu fiz esses desenhos, eu sei que são muito primitivos, não estão totalmente completos, mas preciso de sua ajuda para preencher as lacunas mecânicas. Isso é outro melhoramento.*

- *É consideravelmente muito mais que um melhoramento você está falando sobre uma profunda transição da mecânica para a biológica.* (diz Rupert)

- *Eu percebi isso e acredito que seja a união ideal dos dois campos.* (Andrew diz entusiasmado)

- *E não só isso, eu acho que essa coisa daria certo para os dois, eu acho que nenhum dos projetos protéticos existentes se compara ao que você desenhou aqui. Você poderia usar isso nos seres humanos também.*

- *Exatamente.* (responde Andrew)

Isso corrobora nossa idéia de que ele imitou as gravuras de Vesálio para dar ares de vanguarda aos seus experimentos médicos. Após esta afirmação de Andrew, a câmera cinematográfica passeia pelo laboratório “clandestino” de Rupert. Grandes tubos de ensaio contêm vários sistemas híbridos no formato de órgãos humanos: pulmão, rins, estômago, pâncreas, coração e outros órgãos são criados pelos dois pesquisadores a fim de ajudar tanto Andrew a se tornar orgânico quanto os seres humanos a serem mais resistentes fisicamente, como as máquinas. Os órgãos prontos serão transplantados para dentro do robô a fim de que ele sinta cada vez mais as sensações humanas, pois recriou todo o sistema nervoso humano e poderá experimentar sensações que ainda não conhecia. Rupert pergunta se Andrew está preparado para tantas mudanças importantes.

Embora nossa análise esteja no campo da ficção, Rifkins (1999) aponta-nos que na atualidade existem empresas atuando no campo da biotecnologia como, por exemplo, na “engenharia do tecido” para a fabricação de órgãos humanos. Atualmente existe pele³⁵ artificial para o tratamento de queimados e a meta dos cientistas é a própria fabricação de órgãos humanos completos como já existem as válvulas cardíacas, seios, orelhas, cartilagens, narizes e outras partes do corpo. Em Boston, o Dr. Anthony Atala, diretor da engenharia de tecido da Escola Médica de Havard, trabalha no desenvolvimento de bexiga e rins humanos. Nesse sentido, acreditamos que a divulgação desses experimentos científicos em jornais de grande circulação é suficiente

³⁵ Segundo Rifkins (1999) a Organogênese, empresa situada na cidade norte-americana de Boston, vangloria-se de ter criado a partir de poucas células “quatro acres de pele” (p.26).

para influenciar filmes de ficção científica como *O Homem Bi-centenário* que, por sua vez, “se encarregam” da popularização dessas tecnologias. Se essas tecnologias podem ser lucrativas para o mercado que as produz nada melhor que um público familiarizado com possíveis produtos. Esse é um ponto de contato entre a ficção cinematográfica e a atualidade histórica.

Além disso, há o problema da alienação humana que na película é potencializada para evidenciar a complicada relação entre homem/máquina e vice-versa; visto que a disposição dos personagens nos apresenta humanos complicados e um robô ideal, de maneira a confundir o humano com o tecnológico numa espécie de fusão que dificulta ao espectador uma confrontação crítica dessa fusão/naturalização. Temos pessoas que não conseguem se relacionar porque estão cada vez mais robotizadas e imersas em suas vidas práticas, enquanto isso, nos foi apresentado um robô disposto às conversas, ao debate, que anseia estreitar os laços com outras pessoas.

Na sequência da película, outro corte na cena retoma a amizade entre Andrew e Portia, eles passeiam pelas ruas ensolaradas da cidade tranqüila, incomodada apenas pelo som dos carros voadores que novamente sinalizam avanços materiais nessa diegese cuja narrativa ultrapassou cem anos. Enquanto caminham num parque público, com poucas pessoas elegantemente vestidas ao redor, num clima de descontração e civilidade, ela se diverte com os trocadilhos que Andrew faz em suas piadas e sua pseudo-ingenuidade. Portia está feliz e diz que ninguém a faz rir tanto quanto o robô Andrew. Este, por sua vez, recomenda os benefícios do riso para uma vida saudável.

A forma com que Andrew se comporta ao lado de Portia contrasta com suas pretensões na área médica, pois é impensável que o robô possa compilar todos os livros de medicina em seu programa interno, e revolucionar a medicina como enalteceu Rupert e ao mesmo tempo seja capaz de trocar palavras como se não conhecesse bem o seu sentido. Essa dualidade serve bem aos propósitos de Hollywood onde tudo é possível para iludir e envolver o telespectador incauto. Enquanto Lloyd foi apresentado como uma pessoa fria e calculista mesmo que seja através de poucas falas, Andrew com suas “inovações científicas”, que poderiam mudar todo o rumo da humanidade, está sempre colocado como “bonzinho”, ingênuo e meigo, não importa quão pretensiosas e perigosas sejam as mudanças que indiscriminadamente será capaz de introduzir nesta sociedade. Não há neste filme nenhum questionamento bioético sobre a necessidade, os usos e meios para se aplicar tais mudanças nos corpos humanos.

Nas cenas do passeio de Portia e Andrew no parque, a conversa entre eles sinaliza a possibilidade de envolvimento afetivo entre ambos. Vejamos os diálogos:

- *Às vezes eu tenho a sensação de que você sente alguma coisa entre nós e que você deseja... eu sei lá é meio... ter essa conversa com um robô [...] uma coisa é ela mesma, uma árvore, ou a água, mas você é uma máquina maravilhosa e não importa o quanto mude você é o que sempre será.* (Portia)

- *Não posso acreditar nisso, não vou acreditar nisso, eu sei que não sou inteiramente humano e é por isso que nem sempre as pessoas gostam de mim, me compreendem.* (diz Andrew irritado)

- *Eu gosto de você!* (Portia)

- *Você gosta!* (diz Andrew)

- *Eu te compreendo, mas eu não posso investir minhas emoções numa máquina.* (Portia).

A música de fundo é reiniciada nos lembrando que “a menininha” Amanda já tinha dito algo parecido para Andrew. Ele lembra-se e diz:

- *Deve ser algum traço genético.*

Portia não entende o que ele diz. E Andrew adverte:

- *As coisas mudam Portia, as coisas sempre mudam.*

Outro corte mostra novamente Andrew no laboratório de pesquisa de Rupert, que também vai se modificando conforme Andrew financia as pesquisas; novos materiais foram comprados e outras técnicas estão sendo incorporadas aos sistemas do robô, o ambiente de trabalho parece mais limpo. Enquanto Rupert trabalha nos circuitos internos do peito do robô, este reclama dos comentários de Portia dizendo que ela zombou dele. Ele age como um homem apaixonado que luta para conquistar a mulher que ama. Ele diz:

- *Estou tentando melhorar, tentando executar o meu destino e ela não nota!*

Rupert não consegue controlar a agitação de Andrew e tem que desligá-lo.

Em seguida Portia reaparece em sua casa estudando seus projetos de restauração e arte quando é interrompida por Andrew, ele entra rapidamente na sala e pede que ela aperte seu olho para que ele possa mostrar que começou a sentir dor como um humano.

- *É minha rede neural eu sou feliz proprietário de uma rede neural.* Grita Andrew entusiasmado.

- *Você pode sentir?* Espanta-se Porsha.

- *Sim e como! Você faria uma coisa pelo bem da ciência? Beije-me.* (pede Andrew).

Ela o beija rapidamente e ele lhe dá um beijo mais forte como se fosse um homem apaixonado. Ela sai de perto dele como se estivesse angustiada e declara que vai se casar com Charlie, um provável namorado que ainda não apareceu na trama.

- *Ele é um homem de sorte. Meus parabéns aos dois.*

Eles iniciam uma nova discussão: *Ora Andrew se você vai prosseguir com essa coisa deve deixar de ser tão respeitoso.* Diz Portia com raiva do robô que por mais que se esforce não captou ainda algumas atitudes humanas que rompem os protocolos de boa conduta. Após as reclamações de Portia ele diz que não dá para deixar de ser respeitoso porque faz parte dele.

- *Arrisque! Cometa erros! As vezes é importante não ser perfeito, as vezes é importante fazer a coisa errada!* (Portia fala aos gritos).

A música que havia sido interrompida em meio ao diálogo dos dois é retomada abrindo a nova cena num parque ensolarado com um imenso chafariz ao centro. É a cena do noivado de Portia. Inúmeras pessoas elegantemente vestidas reaparecem em cena, e Lloyd o pai de Portia, cumprimenta alguns convidados junto de sua filha e seu noivo.

Escondido atrás de uma coluna nos arredores do jardim, estão Andrew e Rupert. Deixando sua “amabilidade de fábrica” Andrew zomba do noivo de Portia dizendo que ele tem um queixo pontudo que “dá para furar um olho com aquilo”. Novamente aspectos físicos são usados em detrimento de uma pessoa. Com ares de adolescente enciumado, Andrew diz que Portia poderá um dia acordar e ver que se casou com um antigo “abridor de latas” termo comumente usado para máquinas. Rupert

não enxerga bem a cena e Andrew lhe recomenda que melhore sua visão. Agora, sempre que pode, o robô faz questão de pontuar os defeitos humanos.

- *Você está com ciúmes!* Rupert diz!

Andrew reconhece que está apaixonado, porém não tem esperança de ocupar o lugar do noivo. Em seguida Andrew sai de cena e Rupert o segue entusiasmado. Perguntamo-nos se a figura de Rupert é a de um amigo fiel ou é a de um empresário que em nome do financiamento que recebe não se importa com a falta de ética de seu financiador.

A música melancólica do piano marca a troca de cenas e mostra Andrew dentro de sua casa acompanhado de seu cão Ufi e da lareira acesa. Agora ele sente frio e precisa de subterfúgios para se aquecer como um humano. Rupert está com ele e enquanto bebe alguma coisa pergunta se Andrew gostaria de dar um gole. Andrew diz que seria extraordinário, e ambos passam a tramar novos planos que farão com que Andrew passe a se alimentar e possa provar o sabor dos alimentos. Mas a novidade de Rupert é que, segundo seus novos planos, ele poderia fazer de Andrew “um homem completo”, ou seja, apto a ter relações sexuais. Quando Andrew entende o significado da palavra completo há um corte na cena que leva o público para o interior de uma grande Catedral, local onde Portia trabalha em restauração.

Andrew vai ao encontro de Portia na igreja e, em meio às imagens sacras, diz que ali é o lugar onde a avó de Portia se casou. Para a esperança de Andrew, ela diz que ainda não se casou. Novo diálogo:

Andrew: - *Tem certeza de que está fazendo a coisa certa?*

Portia: - *Absolutamente! Eu tenho certeza de que estou fazendo a coisa certa!*

Andrew: - *Ótimo, no seu apartamento você me disse para fazer a coisa errada, agora você não está fazendo a coisa certa, está fazendo a coisa errada e por isso não está seguindo o seu próprio conselho, por que se estivesse não estaria fazendo a coisa errada se casando com este homem: Charles.*

Portia: - *De certa maneira você está começando a fazer sentido.*

Andrew: - *Ótimo. Tem alguma idéia do que é estar apaixonado por alguém que esta para se casar como outro, alguém que é totalmente magnífica, alguém que quando entra numa sala ela se ilumina como a luz do sol. Alguém que está mentindo para si mesma?*

Portia: - *Mentindo!* (Ela responde sorridente)

Andrew diz que está fazendo tudo o que pode, por dentro e por fora, para conquistá-la. Embora proteste que não se incomoda com as mudanças Portia havia dito que não investiria suas emoções numa máquina, embora aparente estar apaixonada pelo robô cada vez mais híbrido. Andrew retoma as suas piadas e pede que ela admita que o ama. Eles se beijam enquanto o robô analisa as sensações de sua amada sob os protestos dela. Por mais que Andrew se “humanize”, a ponto de experimentar sensações humanas, não abre mão de qualidades técnicas de uma máquina e as usa sempre que deseja como acaba de fazer ao registrar alterados os batimentos cardíacos de Portia, a dilatação de suas pupilas e sua respiração. Se em *Blade Runner* os testes detectavam máquinas entre os humanos aqui a humana é analisada pela máquina.

Após esta constatação puramente técnica Andrew diz:

- *Eu te amo Portia, eu te amei desde o primeiro momento em que te vi.*

Novamente a música toca e ambos se beijam, a cena termina com os dois na cama da casa dela em meio a luzes de velas indicando que tiveram sua primeira noite de amor. Essas cenas não surpreendem se considerarmos que o documentário sueco *Surplus* (2003) nos mostrou bonecos idênticos aos seres humanos, na versão masculina e feminina, que são feitos nos Estados Unidos para serem usados como parceiros sexuais.

No entanto, neste caso, a narrativa nos convence que ambos estão felizes e passam a vivenciar esse amor juntos. Ou seja, enquanto em *Surplus* a narrativa falava da autonomia sexual, da realização dos desejos sem necessariamente a presença incômoda e exigente do humano, aqui tem uma sugestão de que entre humano e máquina pode surgir algo mais que a relação de uso.

Constatamos na infância de Amanda e Grace que, nessa sociedade, as pessoas estão acostumadas com o fetiche da mercadoria e quase não conseguem mais identificá-lo. Como nos lembra Baudrillard (2007), “a sociedade de consumo é ainda a sociedade de aprendizagem do consumo e de iniciação social ao consumo”. (p. 81) e como vemos em HBC esta iniciação se dá desde a infância.

No sistema capitalista as coisas ganharam vida, são impostas como necessidades vitais cujas embalagens propiciam não apenas a satisfação das

necessidades como também a felicidade embutida. Se Amanda e Portia tiveram dificuldades em seus relacionamentos com humanos, elas podem através da mercadoria robótica experimentar uma relação fetichizada com a máquina, e suas promessas de felicidade que certamente estão embutidas em mais este produto. Essas pessoas estão a muito tempo convencidas pelas mídias que as coisas são apaixonantes, de carros à robôs.

Lembremos que na cultura do consumo as pessoas estabelecem uma relação libidinal com as mercadorias. Talvez a relação de Portia com Andrew seja simbolismo dessa relação historicamente cultivada entre as pessoas e as coisas. Nesse sentido Baudrillard (2007) aponta que a questão do consumo é também uma questão de cidadania, pois o consumo tornou-se força institucionalizada, não apenas como forma de prazer, mas também é um *dever* do cidadão. E mais,

[...] o homem-ser consumidor considera-se como obrigado a gozar e como empresa de prazer e de satisfação, como determinado-a-ser-feliz, amoroso, adulator/adulado, sedutor/seduzido, participante, eufórico e dinâmico. Eis o princípio da maximização da existência através da multiplicação de signos e objetos, por intermédio da exploração sistemática de todas as virtualidades do prazer. (BAUDRILLARD, 2007, p.80).

Jameson enfatiza que essa cultura, que é parte da vida cotidiana, é integrante do tecido social e dificilmente pode ser destrinchada dele, sua força suprema é o consumismo, “o ponto central de nosso sistema econômico, e também o modo de vida para o qual somos todos os dias sem cessar treinados por toda nossa cultura de massas e indústria de entretenimento, com uma intensidade de imagens e de mídias sem precedentes na história” (JAMESON, 2002, p. 56).

A despeito dessas representações contemporâneas do amor–paixão, sobretudo, as que são destaque na mídia cinematográfica e suas representações, Túlio Rossi (2008) afirma que apesar da cultura moderna estar fundada sobre os pilares da racionalidade e a individualidade sustentando as sociedades ocidentais contemporâneas, os discursos em torno do sentimento amoroso são colocados acima da razão e da lei como se tivessem poderes mágicos. A gênese desse discurso o remete ao movimento artístico e filosófico europeu no final do século XVIII, mais conhecido como Romantismo e sua oposição ao Iluminismo e Racionalismo. As reverberações desse discurso culminam no desencanto

weberiano pela racionalidade e ideais iluministas provocando no homem o escapismo através de idealizações e subjetivismo:

Num imenso sentimento de solidão e inconformado com a sociedade caótica que o racionalismo deflagrara, o homem moderno entregou-se ao escapismo, às idealizações e ao subjetivismo reconhecendo na externalidade os malefícios propagados pela modernidade. Em outras palavras, ele se entrega ao romantismo: uma exaltação quase religiosa dos sentimentos, pautada na individualidade e marcada por distanciamento e negação da realidade. (ROSSI, 2008, p. 237).

Se, na vida prática e social, o desenvolvimento tecnológico prevaleceu como solução para os problemas modernos e mantém na racionalidade seu valor predominante, na vida individual prevaleceram os sentimentos e a subjetividade.

Assim, observamos que tanto Portia quanto Andrew são racionais e bem preparados tecnicamente para exercerem seus papéis sociais relacionados ao trabalho, porém, em suas vidas particulares ambos cedem aos apelos “mágicos” do amor de maneira que tentarão conciliar, através de um pedido judicial de reconhecimento humano, aquilo que está na esfera da subjetividade, isto é, o amor entre ela uma mulher e um ser artificial. O que na forma nos mostra apenas o homem ideal criado por nosso narrador, um homem que reúne o máximo em aproveitamento da ciência e da razão e que mantém sua individualidade calcada no sentimentalismo, na bondade e no amor romântico, com tons de pureza como se o amor fosse um sentimento natural, genuíno e abençoado. Não foi sem razão que nosso narrador levou ambos os personagens para se entregarem ao primeiro beijo dentro de uma igreja cristã, local onde Portia trabalha em restauração o que, por sua vez, pode indicar a idéia da narrativa de que deveríamos aceitar uma restauração do corpo humano como algo positivo.

Para expressar seu ideal de amor romântico, o narrador partirá em busca da legitimação desse homem ideal que ele criara. No dia seguinte, a cena mostra o casal na cozinha; Andrew está maravilhado com os sabores dos alimentos, repetindo as porções quantas vezes lhe forem servidas por Portia. Ela lamenta que se viverem juntos eles sofrerão as consequências de jamais serem aceitos pela sociedade. E diria Baudrillard: - Teria o sexo também sido reificado? HBC e seu robô “apaixonante” indicam que sim. Baudrillard aponta para esta reificação do sexo que teve início com a boneca sexuada da qual “descendem” os bonecos de *Surplus*, o robô Andrew (em *HBC*), Gigolô Joe (de *I.A*) e Pris (de *Blade Runner*).

No caso da boneca sexuada (equivalente do sexo enquanto brinquedo e manipulação infantil) – é necessário ter já dissociado a sexualidade como totalidade, na sua função simbólica de permuta total, para a poder circunscrever nos *signos sexuais* (órgãos genitais, nudez, atributos sexuais secundários, significação erótica generalizada de todos os objetos) e os *adscrever ao indivíduo* como propriedade privada ou como atributos. [...] Vê-se que, no fundo, se trata de uma só e mesma coisa: a recusa da sexualidade enquanto permuta simbólica, isto é, como processo total para lá da divisão funcional (ou seja, como subversiva).[...] é a censura que atua através do artefacto e da simulação ostensiva, sempre baseada numa metafísica do realismo – figurando aqui o real como a reificação e a inversão do verdadeiro. (BAUDRILLARD, 2007, p. 159).

Após ser aceito por Portia como seu amante, imediatamente, Andrew se levanta e sai na busca de conseguir um advogado e dar início ao processo judicial de reconhecimento da sua provável condição humana, o que o colocaria de vez na sociedade humana, legitimando sua relação com Portia. Ele diz entusiasmado:

- *Vou começar com o próximo passo.*

As coisas nem sempre mudam

Outra panorâmica entre carros voadores na cidade iluminada pelo sol e a cena mostra umas das primeiras de muitas audiências que Andrew Martin terá com os juízes de uma espécie de suprema corte internacional, pois podemos observar que é composta por membros de diferentes nacionalidades como informam os painéis nos assentos.

A imagem da grande sala de julgamentos nos parece se impor pela sobriedade dos tons escuros, das variantes tonalidades do cinza, as linhas retas dos entalhes nas paredes, dos corrimãos cromados nas escadas. Todo um ambiente que a primeira vista não pende para nenhum outro tom que não seja o neutro, indicando a tentativa de imparcialidade que aquele júri se propõe, ou da solidez dos valores dessa sociedade.

O Juiz abre a seção dizendo que Andrew pede a aprovação de uma lei que o declare um ser humano. Defendendo a própria causa, o que inferimos ser mais por uma provável inteligência jurídica que possui do que por falta de dinheiro para pagar por um

advogado, Andrew responde que deseja ser reconhecido como humano para que possa se casar com uma companheira humana. O Juiz prossegue:

- Entendo. Temos que encarar o fato inegável de por mais que você se pareça com um humano você não está na cadeia genética humana. Está do lado de fora completamente, você é outra coisa qualquer, outra coisa artificial.

Andrew diz: - Senhor, e quanto a todas as pessoas de verdade que se debatem na cadeia genética e que tem corpos com dispositivos protéticos muitos dos quais eu inventei, o senhor mesmo tem um dos meus rins, não tem? O senhor não é de alguma forma artificial pelo menos em parte?

Juíz: - Sim em parte sim.

Andrew:- Então eu também sou humano em parte.

Juíz: - Diga em que parte Andrew?

Andrew responde apontando para o coração. E o juiz lhe pergunta como ele é no cérebro, na sua cabeça - nos lembrando quais são os valores primordiais nos assuntos práticos da vida social, isto é a racionalidade. Ele confirma que ainda é equipado com o cérebro positrônico.

Juíz: - E por causa desse cérebro positrônico você é imortal.

Andrew: - Sim senhor!

Juíz: - Bem Andrew a sociedade pode tolerar um robô imortal, mas jamais iremos tolerar um ser humano imortal, isso desperta muita inveja, muito ódio. Sinto muito Andrew, essa corte não pode e não vai legalizar a sua natureza humana e com isso dou por encerrado esse processo. Portanto a decisão dessa corte que Andrew Martin desse dia em diante continue a ser a declarado um robô, uma máquina mecânica e nada mais.

Desapontado e tentando parecer irônico Andrew responde como nos dias que chegou à casa de seus donos há quase duzentos anos atrás:

- Isso fica feliz em ser útil.

Um corte na cena e um narrador em *off* informa que muitos anos já se passaram. A esperança de Andrew pode estar firmada na sua frase de que as coisas sempre mudam e, provavelmente, ele se referia não apenas à ciência humana como

também aos valores humanos impressos na sociedade que historicamente não acompanham a velocidade das mudanças técnico-científicas³⁶, contudo tendem a ceder com o passar dos anos.

A cena seguinte mostra Portia bastante envelhecida embora conserve uma aparência mais jovem do que sua idade. Ela diz que não tem mais tanta certeza de suas convicções. Ela afirma que fará 75 anos na próxima semana e Andrew está com a mesma aparência de 40 anos, conforme Rupert o deixou.

Portia diz que não se sente com cinquenta anos, sua aparência é mesma da menininha quando velha. Ela diz que não vai mais tomar o elixir de DNA³⁷ que Andrew prepara, não terá seus órgãos transplantados, ela quer se desgastar, ela não quer viver para sempre. Andrew pergunta por que ela quer partir?

Portia responde: - *Existe uma ordem para as coisas, os seres humanos passam por aqui algum tempo e depois morrem, isso é o certo.*

Se o discurso pós-modernista, sobretudo na arte do corpo é receptivo às transformações reais e virtuais prometidas pelas biotecnologias, aqui Portia sinaliza o caminho oposto enfatizando a organicidade do corpo humano e consequentemente a possibilidade de vida após a morte, uma crença que acompanha as religiões desde as primeiras organizações humanas de que se tem conhecimento. Andrew diz que entende porém que não suportaria viver sem ela.

Pensativo, Andrew recorda as palavras de seu dono, o avô de Portia, quando dizia que para ele o tempo era algo totalmente diferente, para um robô o tempo não tem fim. Provavelmente foi por isso que Andrew aprendeu a fazer relógios com tamanha perfeição, num sentido metafórico de sua capacidade de dominar o tempo, de subjugar os dias e acumular todo o conhecimento humano divulgado até então. Essa cena em que o robô reflete sobre sua vida vem novamente aliada à imagem da sala aconchegante na companhia do pai e da lareira acesa. Como ocorre com Roy e Tyrel em *Blade Runner*

³⁶ Mudanças também são esperadas por alguns cientistas norte americanos que, muito otimistas, seguem na contramão de Andrew, pois, esperam romper a organicidade do corpo humano, entre eles está Gerald Jay Sussman, professor de engenharia Elétrica e Ciência da Computação do MIT, que acredita que se for possível criar uma máquina que guarde o conteúdo da mente então essa máquina seria um humano livre do corpo físico que segundo esse cientista “não é interessante”. “Agora a máquina pode durar para sempre. [...] Todo mundo gostaria de ser imortal [...]. Temo, infelizmente, que eu seja parte da última geração que vai morrer” (RIFKIN, 1999, p. 229).

³⁷ Esse elixir de DNA de Andrew incorpora o que segundo Rifkins seria a visão de imortalidade em que aposta a era da biotecnologia. “A habilidade de reduzir todos os organismos biológicos e ecossistemas à informação e, então, usar essa informação para superar os limites do tempo e espaço é o sonho fundamental da biotecnologia” (RIFKIN, 1999, p. 228)

quando eles se encontravam, ocorre com Andrew e aquele que agiu como um pai para ele, o senhor Martin.

Andrew diz que só existe uma coisa a fazer, e um corte na cena mostra o laboratório de Rupert, no entardecer do dia. Mas agora o laboratório está num novo local, um lugar mais valorizado próximo à cidade, o prédio é maior e bem iluminado, a cor prateada lhe imprime um ar futurista.

Ao som da música instrumental, Andrew passa por novo processo de modificação. Recebe sangue e passará a envelhecer como seu velho amigo Rupert que está bem envelhecido. Quanto tempo ele vai durar não se sabe, dependerá de seus hábitos alimentares, da sua vida de exercícios, de como cuidará de sua saúde. Rupert o saúda dizendo: bem vindo à condição humana.

Outro corte na cena e novamente a câmera leva o público para dentro do tribunal do júri, pois Andrew entrou com nova ação pelo reconhecimento de sua condição humana. O tribunal tem o mesmo padrão de cores escuras dos anos anteriores, porém algumas luzes vermelhas e amarelas dão um tom de cor no ambiente e talvez indiquem alguma flexibilidade por parte da corte não tão conservadora como em tempos atrás. Os jurados são outros, a juíza que preside a seção é jovem e negra, possivelmente indicando mudanças importantes em uma sociedade cujos negros já foram tratados como escravos e permaneceram muitos anos afastados dos direitos civis. Ela pergunta se Andrew se programou para morrer.

Andrew afirma que está ficando velho, sua aparência é de um senhor com mais de 70 anos, seu corpo está deteriorando e semelhante aos humanos ele também deixará de “funcionar”. Lembra que como um robô ele poderia viver para sempre, mas afirma que *“prefere morrer como um homem a viver por toda a eternidade como uma máquina”*. Porque deseja isso? Pergunta a juíza, e Andrew responde:

- Para ser reconhecido por quem e pelo o que eu sou nem mais nem menos. Não por aclamação nem por aprovação, mas pela simples realidade do reconhecimento. Esse tem sido o objetivo essencial da minha existência e eu terei alcançado se puder viver ou morrer com dignidade.

A música dá o tom de exaltação da cena. Demonstrando ponderação, diante de um senhor idoso que não lembra um robô, a Juíza diz:

- Senhor Martin o que o senhor está pedindo é extremamente complexo e controverso, não será uma decisão muito fácil. Devo pedir que tenha

paciência enquanto eu levo o tempo necessário para tomar uma decisão quanto ao assunto que é tão delicado.

- Então eu espero a sua decisão madame presidente. Obrigado pela sua paciência. (diz Andrew aparentando não se importar mais com tudo aquilo).

Ele olha para Portia que o acompanha nas sessões de diz:

- Nós tentamos!

Outro corte e a trama bi-centenária indica um fim para o melodrama robótico; Andrew e Portia estão deitados numa cama; estão próximos e têm as mãos dadas, vestem blusas de frio no mesmo tom de cor e estão sob os cuidados de uma enfermeira que liga um aparelho transmissor de imagem. Será apresentada uma espécie de teleconferência com a juíza, para que ambos assistam a inédita decisão da presidente do júri que dará a resposta ao pedido de reconhecimento de Andrew.

Eles se olham e a juíza presidente do congresso mundial inicia a leitura de sua decisão.

- De acordo com os arquivos da companhia robótica NA-Robótics o robô também conhecido como Andrew Martin foi ativado às 17:15 horas do dia 3 de abril de 2005. Em algumas horas ele completará 200 anos...

Nesse momento Andrew fecha os olhos e solta a mão de Portia, ele não vive o suficiente para ouvir o restante da sentença. A juíza com os cabelos também brancos e aparentando envelhecimento prossegue:

- O que significa que com exceção de Matusalém e outras figuras bíblicas, Andrew Martin é o ser humano vivo mais velho registrado na história e por isso com essa programação eu legalizo o seu casamento com Portia Charlie e reconheço sua natureza humana.

Esse reconhecimento da união de Portia e Andrew vem ao encontro das análises de Rossi (2008) sobre as representações do amor no cinema contemporâneo:

Malgrado toda a idealização que consagra o amor enquanto sentimento libertador, que supera a moral, rompendo com as normas socialmente estabelecidas e conduzindo a experiências transcendentais, sua percepção e representação ainda são profundamente moralizadas, internalizado regras sociais de conduta que se transformam em recalques e se confundem com a definição do sentimento em si. (ROSSI, 2008, p. 259).

Nesse sentido, Portia e Andrew poderiam ter vivido sua experiência romântica sem considerar o meio social, afinal Andrew nem se parecia mais com um robô e poderia passar despercebido naquela sociedade mas, ao contrário, nosso narrador é preocupado com as regras sociais que acredita e moveu ambos a buscarem a benção social para sua união incomum.

Após a “morte” de Andrew, Portia olha para ele e o chama, a enfermeira que apesar das feições humanas se revela a robô Galatea diz que sente muito pela morte de Andrew não ter visto a decisão de ser reconhecido como humano.

Portia diz que talvez não fosse preciso ele ter visto. Ela pede para Galatea que desligue os aparelhos que a mantém viva. E dizendo que é uma ordem é prontamente obedecida por Galatea que desliga tudo. Em poucos minutos ela morrerá.

Portia agradece Galatea e essa lhe responde que, como Andrew Martin, dizia:

- Isso fica feliz por ser útil.

Olhando para Andrew, Portia se despede e diz;

- Até daqui a pouco querido!

Andrew passou a idéia de fé no progresso e nas instituições estabelecidas, como os ideais do liberalismo político e econômico, o poder judiciário, e, sobretudo, com a família. Família essa que ele próprio não chegou a construir no sentido biológico do termo – muito embora não seja difícil imaginar que o faria num determinado momento –, mas que apesar de todas as possibilidades daquilo que pode ser enquanto pessoa, foi justamente fazer parte de uma família aquilo que Andrew mais desejou, perseguiu, idealizou, e pela qual desenvolveu inúmeros artefatos técnicos e científicos. E quando viu que sua família estava ficando para trás perdida no tempo cíclico da vida biológica, após ver o “seu pai”, Sr Martin, morrer, sua querida menininha Amanda morrer e, por fim, ver Portia dizer que não queria viver pra sempre porque a vida não era pra ser assim, ele se vê diante de um impasse e decide ficar no seu tempo, decide morrer.

Aqui o narrador concretiza na forma, isto é, a partir da morte do homem-robô, sua mensagem naquilo que acredita, levando o personagem a morrer justamente na hora

que deveria decidir se viveria para sempre e continuaria a criar novas possibilidades e experiências, ou permanecia naquilo que julgou mais importante para ele, sua família. O narrador desta película nos mostra seu lado pós-moderno na leitura que faz da vida num profundo sentimento pelo nostálgico, pela família tradicional, pela relação amorosa entre casais heterossexuais, pelo casamento burguês, pela crença religiosa, enfim, ao ponto de fazer com que Andrew desista da “imortalidade” conquistada e deixe seu “presente perpétuo” para que através de sua morte fique perpetuada pela película a visão e os valores do narrador.

Entretanto a partir de Baudrillard em *Simulacros e simulação* (1991) pensamos em nova chave de discussão que essas idéias promovidas pelo filme não passam do simulacro de um suposto real que nem sequer deixou modelo. Essa ficção proposta pelo Homem Bi-centenário lança algumas sementes do nosso tempo para o futuro no que tange as experiências científicas em curso, que, como pudemos observar a partir de Rifkins (1999), nos parecem dialogar com a tecnociência da atualidade. No entanto, o filme está eivado de citações a um modelo de família estadunidense que sequer saberemos se existiu.

Conforme nos lembra Baudrillard (1991); a ficção científica clássica tinha uma reserva de imaginário e um coeficiente de realidade que lhe é proporcional. Essa ficção tinha base “na energia, na força, na sua materialização pela máquina e em todo o sistema da produção” (p.154). Era parte da categoria do simulacro produtivo, cuja expansão contínua libertaria energias indefinidas. Contudo, o velho imaginário da ficção científica clássica morreu e em seu lugar sobra a indeterminação. A atual ficção-científica estaria inserida na era da “hiper-realidade”, na tendência do “simulacro de simulação”, ou seja, vivemos numa reabsorção à distância entre aquilo que foi “real” e o imaginário que é construído em torno desse modelo, e que, por sua vez, daria lugar a uma projeção ideal ou crítica. O autor nos diz:

“O imaginário era alibi do real, num mundo dominado pelo princípio de realidade. Hoje em dia, é o real que se torna alibi do modelo, num universo regido pelo princípio de simulação. E é paradoxalmente o real que se tornou a nossa verdadeira utopia – mas uma utopia que já não é da ordem do possível, aquela com que já não pode senão sonhar-se, como um objecto perdido” (BAUDRILLARD, 1991, p.153).

Assim, já não é mais possível partir do real e fabricar o irreal, isto é, o imaginário a partir dos dados do real. A atual ficção científica, como observamos em HBC - e veremos em I.A e em *Eu, Robô* – cria modelos de simulação que busca dar

cores de real, do vivido, na tentativa de reinventar o real como ficção justamente porque o real desapareceu de nossa vida. Como diria Baudrillard não somos mais capazes de apreender o real e viveríamos na sua alucinação.

O cotidiano familiar foi reconstruído em HBC, e será em I.A, nos mínimos detalhes e com precisão transparente, porém como pontua Baudrillard (1999), é uma reconstituição “sem substância, antecipadamente desrealizada, hiperealizada” (p. 155).

Baudrillard (1999) nos diz que “o real nunca mais terá oportunidade de se produzir” (p.9); porém o narrador de HBC tenta nos mostrar “retratos” de família, de instituição, e de homem que não passam de sua própria busca por referenciais dentro desses modelos e anti-modelos (não nos esqueçamos de Grace), fabricados na sociedade norte-americana. Mas confrontando esse narrador que pode representar o cidadão americano médio Baudrillard perguntaria. Como poderiam os modelos do passado funcionar no atual sistema de morte?

Para o teórico francês vivemos num sistema de morte aos referenciais, e, mais do que isso, vivemos a ressurreição antecipada que oblitera o próprio acontecimento da morte, neste caso do real e seus referenciais. E diria ainda Baudrillard: Como conhecer o passado?

Nesse sentido, concordamos com Baudrillard na idéia de que a ficção científica busca captar um modelo de passado e projetá-lo ao futuro dentro de modelos e anti-modelos, num sistema que oblitera qualquer possibilidade de conhecermos o real, justamente porque não vivemos o real, mas a alucinação deste, numa espécie de deserto do real. Ou seja, vivemos na sociedade da imagem, não captamos o real pois seu simulacro nos chega através de imagens. E dirá Baudrillard, “é a satelização do real”, e ainda, “é o fim da metafísica, é o fim da fantasia, é o fim da ficção científica clássica, é a era da hiper-realidade que começa” (idem, p.154).

A família do Senhor Martin em HBC pode ser considerada um referencial de família norte-americana? Que referencial de passado que foi esse projetado ao futuro em uma película de *sci-fi* rodada em 1999 estendendo um cenário ficcional que teve início em 2005 esse lançou por 200 anos sem apresentar grandes mudanças sociais a não ser os “avanços” na tecnociência, essa sim cada vez mais familiar? Ou ainda, seria essa família uma construção ideológica que apesar dos problemas apresentados entre seus membros deixa-nos a idéia de família tradicional como um objetivo a ser buscado assim como fez Andrew?

Essa visão, ou alucinação de real para usar a expressão de Baudrillard, não expressa a totalidade da sociedade estadunidense que vem sofrendo alterações nos valores sociais como continuaremos a ver nos filmes seguintes. Mas pode ser sintoma do imaginário de uma camada social importante naquele país a qual nosso narrador representa e expressa sua ideologia na ressurreição artificial de seus mundos históricos.

A crença na vida após a morte é outra mensagem final da película remetendo à camada conservadora dessa sociedade, essa camada é branca, anglo-saxônica e protestante como são reverenciados seus fundadores (os WASP³⁸) nos livros de história oficial dos Estados Unidos. Com exceção da juíza negra que aparece no final, nenhum outro negro teve papel relevante na trama. Talvez a presença de uma mulher negra reverencie o ideal de igualdade de oportunidades, que embora não seja tão claro como pregam seus idealizadores seja mantido como valor na sociedade estadunidense e a participação da população negra ficará mais evidenciada na sequência desta pesquisa com outros filmes escolhidos que não fogem às mudanças nesta sociedade (talvez por estarem os filmes em ordem cronológica) de modo a evidenciar tais processos históricos e sociais.

Concluimos a análise do *Homem Bi-centenário* retornando ao início do filme onde é mostrada uma caixa da fábrica que embala o robô Andrew com os dizeres:

N.A. Robotics: uma vida inteira dedicada ao serviço e segurança.

Esse é o que se esperava de Andrew e foi o que ele fez toda a sua existência e é isso que pode ser entendido como um ideal de vida dentro do território norte-americano; que, apesar das diferenças regionais, que comportam vários níveis econômicos e sociais, esta sociedade procura manter seus membros agregados como uma família onde cada participante, dentro de uma estrutura hierárquica, tenha uma vida inteira dedicada ao serviço e à segurança de seu país.

Do oceano Atlântico ao Pacífico, um grande território como os Estados Unidos da América cuja pretensão de dominar todo o continente não se limita ao nome da nação, parece se empenhar desde o início de sua formação com as 13 colônias para

³⁸ Também conhecidos como *pilgrim fathers*, os pais peregrinos são valorizados pelos livros de história oficiais dos EUA. São tidos como os pais desta nação, mas não de toda a nação e sim da parte “WASP” (em inglês, *white anglo-saxon protestant*, ou seja, branco, anglo-saxão e protestante). A principal igreja estabelecida por este grupo é a Puritana (protestantes calvinistas) e se consideravam os escolhidos de Deus para criar uma nova sociedade de “eleitos”. Fonte: Karnal (2008).

manter, sob a liderança do sangue branco, o mesmo que saiu vitorioso da guerra da secessão, a hegemonia da nação. E todos aqueles que quiserem participar de seus ideais de vida precisam, sendo brancos ou não, se submeterem a uma vida de dedicação ao trabalho e à segurança desta nação.

HBC não é reflexo da família estadunidense, este filme aponta problemas que provavelmente permeiam muitas dessas famílias, e põe em relevo problemas indesejáveis para o narrador cinematográfico. Ou seja, o filme reforça um modelo tido como não ideal de família, na qual um robô serve de mediador para evidenciar conflitos, deixar lições morais, como o seu respeito incondicional ao senhor da casa e mostrar para cada um dos personagens modos ideais de conduta dentro da família e diante do Estado, este sim como um “pai” maior. Assim cremos que HBC não reflete algum tipo de dissolução familiar norte-americana, ao contrário, simula certa conduta moral que deveria se pautar na união do casal, na criação dos filhos, no trabalho honesto e na efemeridade da vida, que se não puder ser estendida por mais tempo como foi a do robô bicentenário, ficaria a lição de conduta de vida do robô de seu senhor e da menininha (Amanda).

Capítulo II

A humanização do robô e a robotização do humano em *Inteligência Artificial.*

*Come away O human child
To the waters of the wild
With a fairy hand in hand,
or the world's more full of weeping
Than you can understand.*³⁹

*- Como eu era ridículo quando era um boneco!
E como estou contente de ter me tornado agora
Um bom menino!*⁴⁰

Você não é único; é o primeiro de uma espécie.

- Eu não sou Pinóquio!

- Eu sou David! Eu sou David! Eu sou David! Eu sou único!

Se em alguns momentos atrás David gritava inconformado com sua situação, agora, profundamente triste, David está sentado no parapeito do edifício da *Cybertronics* parcialmente inundado pelas águas do mar que invadiram Manhattan. Seu olhar está absorto, seu cérebro confuso, ele chegou ao fim de sua jornada se sentindo incapaz e desgostoso com a própria “vida”. Ao final de sua busca, o que David encontrou foram desespero, indignação, dor e a convicção de que não é tão único como ele desejou ser, de saber que é mais uma engrenagem, uma máquina da indústria humana. Diante da possibilidade de continuar naquela massificação de seres como ele e saber de seu criador, Dr. Hobby, o que ainda estaria por vir, David prefere “suicidar-se”. Ele olha para baixo, chama por sua mãe, e se atira nas profundas águas azuis que cobrem a cidade. Como diria seu amigo Joe; no mundo dos Orga (orgânicos) azul é a cor da melancolia, e tanto o azul quanto a melancolia foram os companheiros de David em sua triste jornada.

³⁹ Dizeres na porta de entrada da linha de produção de robôs (Meca-filho) na *Cybertronics*. Segundo a legenda do filme diz: “Venha ó criança humana, para os oceanos e as selvas. Com uma fada de mãos dadas, pois o mundo é mais cheio de lamentos do que você pode entender”.

⁴⁰ Pinóquio no final do livro “As aventuras de Pinóquio” escrito pelo italiano Carlo Collodi no séc.XIX.(edição de 2004)

O filme *Inteligência Artificial* (EUA, 2001), ou *I.A.*, poderia terminar nesta cena chave, mas a máquina Hollywoodiana não permite que seu público saia do cinema sem um final feliz. Porém, antes que uma saída fantasiosa seja cuidadosamente incorporada ao filme, com nova fratura na forma, talvez por puro escapismo do nosso narrador, ou pelos imperativos do entretenimento, veremos como se deu esta estória do boneco robótico David que, como o boneco italiano Pinóquio, também sonhava em ser um menino de verdade.

Modernidade e fé no progresso.

Imagens acinzentadas e sem música mostram ondas de mar bravio, enquanto isso, uma *voice-over*⁴¹ narra sobre esse cenário e nos situa numa estória posterior ao derretimento das calotas glaciais, com a elevação do nível dos mares e a inundação das principais cidades litorâneas do mundo: Amsterdã, Veneza, Nova York, entre outras. Milhares de pessoas ficaram desabrigadas e morreram de fome nos países pobres. Entretanto, o narrador avisa que nos países ricos, como é o país que produz essa película, a prosperidade foi mantida através de políticas de controle de natalidade e proliferação de robôs que, por consumirem menos recursos naturais, *tornaram-se um elo econômico tão essencial à estrutura da sociedade.*

Esses são os elementos iniciais de *I.A.*: a problemática ambiental em torno do aquecimento global faz parte do panorama histórico⁴² e social dos anos anteriores ao filme e influenciam no subtexto da narrativa. Observamos que as cenas e o discurso postos na abertura já nos colocam algumas questões centrais para se pensar as contradições, tensões e dilemas da modernidade e da pós-modernidade, expressas nesta película de ficção científica. A questão ambiental, o crescimento populacional e o futuro do trabalho na vida das massas humanas; a tensão entre modernidade e pós-modernidade sinalizam profundas contradições cujas saídas, no plano diegético,

⁴¹ No audio original dos EUA quem interpreta essa *voice over* é o ator protagonista de “*Homem Bicentenário*”, Robin Willians.

⁴² Hobsbawn (1995) nos lembra que desde os anos 70 e 80 os ambientalistas vêm fortalecendo seu discurso preservacionista em meio ao cenário político internacional e nos anos 90 e 2000 o mundo já tem consciência dos perigos do aquecimento global e que renderam documentários, como o recente “*An Inconvenient Truth*” (EUA, 2006) produzido e apresentado pelo ex vice-presidente dos EUA, o senador Al Gore. Esse documentário é apresentado, sobretudo com *slides-show* compostos em anos de pesquisas efetuadas pelo próprio Al Gore desde 1978.

veremos provocando o que chamamos de fratura no final da película.

Ao falar no progresso material acumulado por séculos e das conseqüências inquietantes que o acompanham, como o aquecimento global, tal qual o indicado na abertura do filme, Gilberto Dupas (2006) aponta que a serviço do sistema capitalista hegemônico estão conjugados saber científico e técnica. Esses saberes seguem maravilhando e inovando a vida humana continuamente. Entretanto, esse “modelo vencedor” exhibe suas contradições: “A capacidade de produzir mais e melhor não cessa de crescer e assume plenamente a assunção de *progresso*, mas esse *progresso*, ato de fé secular, traz também consigo exclusão, concentração de renda e subdesenvolvimento” (DUPAS, 2006, p. 11).

Sem problematizar este aspecto específico e com lucidez que chega a sugerir que este processo seria conseqüência natural da atual ordem das coisas, o narrador em *off* nos diz que os países mais pobres sucumbiram diante da catástrofe ambiental, inundações e fome devastaram suas cidades super populosas.

Como os demais filmes futuristas, em *I.A* há cenas de carros inovadores para marcar os avanços tecnológicos no decorrer do tempo das grandes cidades. Filmes de ficção científica estão relacionados com grande desenvolvimento material da sociedade, e o pano de fundo das histórias são comumente as metrópoles super populosas. Porém em *I.A*, devido ao aquecimento global e por não termos imagens panorâmicas da cidade, inferimos que a questão da superpopulação está remediada, mas ainda aparecem na trama problemas de desigualdade social que serão expressos adiante.

Dupas (2006) afirma que um dos grandes problemas na atualidade é a questão do aquecimento global devido a um aumento em 50% dos níveis de dióxido de carbono lançados na atmosfera desde o período pré-industrial, e que vêm tornando o século XXI entre dois e cinco graus mais quente: “Quaisquer projeções mais distantes no tempo dependerão do tamanho da população, de como as pessoas viverão e trabalharão, e da substituição ou não de combustíveis fósseis por energias alternativas” (idem, p. 232).

Para Dupas a palavra progresso está longe de um conceito consensual, porém em sua pesquisa por uma delimitação plausível de progresso, ele considerou o enfoque mais “neutro” de Raymundo Mier (2000) que, por sua vez, também cita Habermas ao relacionar, no capitalismo tardio, o progresso técnico com o progresso econômico “por meio de um desenvolvimento quase autônomo da ciência e da técnica; e lembra que sua legitimidade vai depender de sua capacidade de obter resultados concretos nas políticas de satisfação das necessidades humanas” (DUPAS, 2006, p. 22).

Em *I.A.*, como na maioria dos filmes de ficção científica, os robôs também são destinados ao trabalho, os homens são seus otimistas criadores e conquistaram na trama de *I.A.* mais um novíssimo artefato através da tecnologia robótica: o Meca-filho, na figura de David, um ser que podemos considerar “pós-humano”.

Ao pensar no “futuro do progresso e no pós-humano”, Dupas enfatiza a necessidade de enfrentarmos “as oposições e integrações entre corpo e cultura, ou seja, maquinação (*hardware*) e técnica (*software*); as diferenças entre o essencialmente humano e a máquina, e em que nível podemos pensá-la” (idem, p. 282). Nesse sentido, valeria pensar através dos inúmeros filmes de ficção científica, aqui citados, em que a relação entre homens e máquinas estabelecidas, pelo menos na história do cinema, foi de oposição (ora servo, ora senhor) e com finalidade comercial; isso apontaria para a resposta do porquê vemos em *I.A.* uma máquina senciente como David não passar, para nosso narrador, de um boneco desobediente. Nesse sentido, o autor questiona:

Em que ponto nos encontramos hoje e nos diferenciamos da máquina? Somente no *hardware*? A máquina criada pelo homem – via tecnociência – seria uma espécie de pensamento congelado, de matéria concretizada? O que ela tem de humano *inside*? Nós humanos também temos muito de máquina na maneira com que gerenciamos o que fazemos em nossa relação com o lado de fora. A questão colocada em termos de oposição soa estranha: ou se antropomorfiza a máquina, ou se mecaniza o humano. [...] todo pensamento que se dá em termos de oposição acaba considerando a máquina um estrangeiro, um escravo, não parte intrínseca da criação humana. Ou seja, a máquina vista ora como servo, ora como senhor (DUPAS, 2006, p. 282).

A consideração anterior de Dupas sinaliza os maniqueísmos que encontramos em *I.A.* na idéia comum de que o homem pode ser definitivamente superado no trabalho pela máquina e que esta deve sempre obedecer a seus senhores, pois, caso contrário, e como veremos, até as máquinas podem ser “castigadas”, talvez daí o fato de serem criadas com sentimentos nos filmes.

A questão da obediência, da vida regida pela educação formal e pelo trabalho, dará a tônica moral desta película pós-moderna que se apropria de lições do passado e propõe como discurso interno um *remake* da fábula moralizadora de Collodi e seu boneco Pinóquio, criado no século XIX.

Na particularidade de *I.A.*, a vida humana na Terra foi ameaçada pelo progresso tecno-científico que esgotou a fartura de recursos naturais, alterou o clima global devido aos altos índices de poluição e forçou os países desenvolvidos como os EUA, ambiente

da trama, a adotarem um intenso controle de natalidade evitando, assim, o crescimento populacional. Essa medida teve impacto na vida de famílias como a de Henry e Mônica, que diante do impasse de não poderem ter mais filhos, talvez devido à proibição, e abalados pela doença de seu filho único (Martin), preferem adotar um filho-mecânico (David). Porém, como um Pinóquio às avessas, o boneco-robô sinaliza aquilo que Dupas observou entre os humanos e suas criações como sendo “o medo crescente e o claro sentimento de impotência diante dos impasses, dos riscos, da instabilidade dos sinais que orientam os percursos da vida e da precariedade das conquistas” (idem, p. 11).

Outro humano na trama que perdeu seu filho único é cientista e resolve “cloná-lo”, quer tê-lo de volta na imagem de um robô; mas como todo pesquisador no sistema capitalista, o Dr. Hobby trabalha para um grupo empresarial na fabricação de robôs destinados ao mercado para serem criados dos humanos. Ele aliará a necessidade de trazer à vida seu filho falecido ao seu trabalho com robôs. Sobre a aliança entre ciência e mercado, também conhecida como tecnociência, Novaes alerta: “não existe mais a vontade gratuita de obter conhecimento. Toda pesquisa tem finalidade, que é buscar inovações. É uma experimentação permanente, alimentada pelo mercado em nome do progresso” (NOVAES, 2003, p. 07).

O discurso, nas cenas iniciais, mescla questões filosóficas e saúda os avanços científicos na criação de seres artificiais. As cenas seguintes apresentam uma conferência entre vários pesquisadores, o Professor Hobby (William Hurt), cientista da empresa criadora de robôs *Cybertronics*, sediada em *New Jersey*, abre o assunto:

- Criar um ser artificial foi o sonho do homem desde os primórdios da ciência. Não só no início da era moderna quando os nossos ancestrais criaram as primeiras máquinas pensantes, monstros primitivos que sabiam jogar xadrez. Vejam aonde chegamos! O ser artificial é uma realidade um simulacro perfeito com membros articulados, fala articulada e provido de reações humanas. (Fala do Professor Hobby em I.A).

A forma dessas cenas iniciais dá o tom de incerteza em torno dessas criações robóticas. As tomadas são escuras, uma contraluz invade a sala pela janela, e outras pequenas luzes indiretas tentam iluminar o cenário interior; porém este permanece escuro, mesmo que repleto de pesquisadores numa reunião cujo tom soa informal, o que é percebido pelos diálogos entre pessoas que parecem trabalhar juntas há muito tempo. Se em HBC tivemos cenários abertos com luz solar e cores animadoras, o tom de *I.A* é

escuro, sombrio, mesclando tomadas fechadas com a predominância de vários tons da cor azul. As roupas das pessoas presentes na reunião combinam com o ambiente escurecido da sala, exibem uma tonalidade que mescla tons de cinza, preto, marrom e azul marinho, provavelmente a trama se passa em clima de outono ou inverno.

Em seguida, Dr. Hobby espeta a mão de um robô feminino e pergunta se ao “machucá-la” também feriu seus sentimentos. O robô não entende sobre sentimentos e diz apenas que ele feriu sua mão sensível a dores. Para o Dr. Hobby essa falta de sentimentos observada nos robôs é o seu maior problema e ele quer criar robôs capazes de amar e sonhar. Ele prossegue em seu discurso:

- Na Cybertronics de New Jersey, o ser artificial atingiu sua forma mais elevada. O “Meca” adotado universalmente como a base de centenas de modelos a serviço da raça humana em toda a multiplicidade da vida diária! (ele recebe aplausos). Mas não temos motivo para nos congratularmos. Nós, com razão temos orgulho deles, mas o que conseguimos?

Na sequência, Dr. Hobby toca alguns dispositivos e o robô tem sua face aberta para mostrar mecanismos internos dos quais o pesquisador retira uma pequena caixa onde diz ter o “*sequenciamento neuronal*” que possibilitou a implantação de “*circuitos comportamentais inteligentes*” na máquina.

Doutor Hobby enfatiza que a tecnologia aplicada naquele robô feminino, o primeiro robô apresentado na trama, é tão velha quanto ele, um homem cuja aparência alta, magra e branca sugere que tenha cerca de 50 anos de idade. Como em HBC, aqui, mais uma vez, o gênio criador é homem, de meia idade e branco. E adiantamos que em *Eu, Robô* não será diferente com o Dr. Alfred Laning.

Apesar de esses robôs serem avançados e até simularem sofrer dor como um humano, eles não desenvolvem sentimentos e desconhecem o sentido de emoções abstratas como raiva, ciúme, amor, etc. Neste filme, os robôs são chamados de Mecas e o discurso do criador da *Cybertronics* caminha no sentido de aprimorar ainda mais a fabricação desses seres para que eles consigam amar. Mas amar no sentido *do amor de filho para mãe*; como explica o Professor Hobby.

Como ocorreu com a replicante Pris⁴³, de *Blade Runner*, em *I.A* é comum o uso

⁴³ Pris, interpretada pela bela atriz Daryl Hannah foi criada no filme *Blade Runner* (EUA, 1982) como “modelo básico de prazer” para atuar em acampamentos militares. Ou seja, ela antecipa os amantes robóticos de Inteligência Artificial.

de robôs amantes, ou *simuladores sensuais* como são chamados, nas formas masculina e feminina - como é o caso do Gigolô Joe (Jude Law), uma versão robotizada de homem para a mesma finalidade sexual, tal como os atuais bonecos apresentados pelo documentário sueco *Surplus* (2003).

Na sequência, a única cientista negra, expressando seriedade e sensibilidade em suas palavras, pergunta se os humanos seriam capazes de amar um novo Meca, pois existia um forte conflito entre humanos e mecas naquela sociedade ambientada em cidades dos EUA como Nova York e San Francisco.

A resposta de Dr. Hobby, diante da preocupação manifesta pela pesquisadora, é de que o filho Meca será uma criança perfeita de maneira que os seres humanos deveriam ser capazes de amá-los. Ele afirma:

- *A nossa será uma criança perfeita! Sempre amável, nunca doente, imutável.*
- *Com todos os casais sem filhos esperando em vão uma permissão, o nosso pequeno Meca não só abrirá um mercado novo como atenderá uma necessidade humana.*

A jovem pesquisadora insiste:

- *Mas você não respondeu a minha pergunta. Se um robô ama verdadeiramente uma pessoa que responsabilidade essa pessoa tem em relação a esse Meca? É uma questão moral não?*

Dr Hobby responde:

- *A mais antiga de todas. Mas Deus não criou Adão para que ele O amasse?*

Somos todos homens-máquina.

Depois que o narrador cinematográfico introduz a questão – sobre a responsabilidade que o humano teria sobre os Mecas e qual a possibilidade de amá-los – aparece, para favorecer o consumo do enredo, a primeira música da trilha sonora do filme. Aqui todas as músicas são orquestradas.

Passaram-se seis minutos de película e esses minutos essenciais nos colocam de volta as questões importantes para aquele mesmo segmento conservador da

sociedade estadunidense que em HBC prezou pela família nuclear, a satisfação do casal através dos filhos e a naturalização do amor como sentimento puro idealizado pelos cristãos. Para esta análise, o narrador social de *I.A* possui esses referenciais de ter sido formado por uma sociedade conservadora, mas isso não fecha sua posição no filme. A cena da reunião é encerrada com a imagem do robô feminino maquiando-se e curiosamente o corte seguinte mostra uma mulher também se maquiando, como se não existisse diferença entre ambas, duas mulheres bonitas e fisicamente perfeitas.

Ao citar que Deus criou Adão para O amar, Dr. Hobby não sinalizou uma postura religiosa, ao contrário, ele sinalizou um desejo antigo dos homens de criarem seres artificiais numa postura que renuncia a suposta obra de Deus para tornar o homem deus de si mesmo e de suas criações. Nos primórdios da ciência de que fala Dr. Hobby está um médico europeu do século XVII chamado La Mettrie. Rouanet (2003) nos conta a história desse antecessor do Dr. Hobby. Nascido em 1709, na Bretanha, La Mettrie foi filósofo, cientista e médico. Foi o primeiro a escrever sobre “O Homem-máquina”, em 1748. Neste livro ele radicalizava as idéias de Descartes dizendo que animais são como máquinas sem alma e, conseqüentemente, assim seriam também os homens. Outro livro escrito por La Mettrie, considerado como outra heresia para seu tempo foi “O homem mais que máquina”, em que reitera suas teses de que o homem é um conjunto de engrenagens puramente materiais e sem substância espiritual. Esses e outros livros fizeram com que este médico do século XVIII fosse considerado louco, ele recebeu apoio de alguns nobres iluministas do seu tempo e morreu em 1751, vítima dos próprios remédios que se receitara.

O postulado mais importante de La Mettrie; que gerou médicos e cientistas capazes de decodificar o corpo como vemos na atualidade de *I.A* a ponto de criarem cópias mecânicas de organismos humanos, foi a idéia de dessacralização do corpo humano. Isto é, a noção de que o homem pertence à natureza, numa constituição orgânica que não está atrelada a nenhum Deus criador. Para isso os pesquisadores deveriam ser autônomos o bastante para se livrarem de todos os vínculos de subordinação ao sagrado. Com isto,

O homem não poderia ser livre se estivesse sujeito a uma vontade que lhe fosse exterior. Na concepção religiosa tradicional, o homem era filho de Deus, sujeito à heteronomia da lei divina. Se é uma máquina, uma máquina auto-regulável, um relógio que dá corda a si mesmo, não necessita nem de maquinista nem de relojoeiro. Com isto o homem passa a ser dono do próprio destino. Do mesmo modo que não

precisa de Deus, o homem não precisa de uma alma espiritual [...] o pensamento passa a ser exercido por esta coisa pensante que é o cérebro, e não por uma substância espiritual mais elevada. [...] a concepção de um homem máquina, sem Deus e sem alma, não se destina a degradar o homem, e sim exaltá-lo. Pois seu valor não está em supostos atributos espirituais recebidos ao nascer, e sim no que ele faz com sua inteligência, qualquer que seja a sua origem. (ROUANET, 2003, pp. 41 e 42)

Após a dessacralização da alma, subtraindo-a do corpo este se tornou objeto da medicina moderna, pois era um enigma à espera de decifração, e a antiga concepção de corpo-máquina, nesta dissertação, culminará na criação de seres artificiais ou de homens cada vez mais artificiais não apenas em sua composição corpórea como também na sua conduta que se encerra na capacidade de organização de vida pública e individual, o que, por sua vez, seriam na atualidade de *IA* regidas pelo mercado. Nesse sentido Brandão afirma que

As próteses químicas e a inteligência artificial de nossos dias são a alma que fazemos florescer sobre este corpo desanimado que estendemos na maca da Modernidade e que Rembrandt pinta na *Lição de anatomia do dr. Tulp* (1632) e na *Aula de anatomia do dr. Joan Deyman* (1662). Também essas próteses e essa inteligência artificial são artifícios miméticos pelo quais procuramos constituir e vivificar uma representação da alma capaz de animar o corpo da representação que os sucedâneos de Vesálio e Descartes nos deixaram como herança. Esse corpo, desprovido até mesmo da morte, proverá a ciência, a arte e a filosofia modernas. (BRANDÃO, 2003, p. 294)

Rouanet (2003) afirma que cientistas da linhagem de La Mettrie foram responsáveis pelo darwinismo social, mas numa vertente em que um novo homem ideal deveria ser produzido no laboratório, ao invés de ser produto do meio social. Segundo Rouanet, a atualidade de La Mettrie se deve ao fato de que “ele é o ancestral do materialismo biologizante que ocupa o centro do debate contemporâneo.” (p. 40)

Nossa tese é a de que Dr. Hobby herdou, também, outros postulados de La Mettrie, como vimos nas frases escritas nas caixas dos Meca-filho: “Finalmente: um amor só seu”. Para La Mettrie, “o objeto do homem é a felicidade, e para isso é preciso que ele tenha a liberdade de adotar os melhores meios para ser feliz, segundo estratégias adequadas às características específicas de cada “máquina”, variáveis de indivíduo para indivíduo”. (p. 41). Sabemos que La Mettrie falava das máquinas humanas e seus corpos puramente materiais, passíveis de estudos e por que não de serem recriados, mas Dr. Hobby, já no século XXI, levou esses conselhos ao extremo de produzir máquinas para satisfazer inúmeros desejos humanos, como os Mecas do amor e o Meca-filho.

Dr. Hobby busca o mesmo padrão de felicidade como quando diz que é uma demanda humana a necessidade de ser amado, como se isso fosse um princípio para a felicidade. Se La Mettrie postulou que “o prazer é próprio a todos os animais, e a volúpia é o prazer mais refinado, próprio do homem” (p. 45), Dr. Hobby criou o Meca do amor como Gigolô Joe e uma versão feminina para servirem como mecas-sensuais e satisfazerem os desejos mais íntimos dos seres humanos solitários.

Todavia, o ponto inicial desta discussão de “brincar de deus”, promovida por Dr. Hobby partiu do ideal de La Mettrie de dessacralizar o corpo humano, tornando-o matéria biológica e objeto de estudo, o que culminou em nossa moderna medicina com o bebê de proveta e o sequenciamento do DNA humano, as clonagens de animais e tecido humanos, as manipulações genéticas e as promessas futuras de clonar até seres humanos. A literatura fantástica é rica em exemplos de seres criados por humanos. Segundo Rouanet,

Desde a idade média somos assombrados pelo pesadelo do Golem, monstro de barro criado por um rabino de Praga. O Golem era um servo infatigável, que atendia a todas as ordens do seu criador, até que por um descuido do rabino o homúnculo se revoltou, destruindo tudo em sua fúria. No século XIX, Mary Shelley imaginou a figura de um monstro produzido a partir de fragmentos de cadáver por um estudante de química, Victor Frankenstein. Como no caso do Golem, o monstro acabou voltando-se contra seu criador. No filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, um cientista cria um autômato, sob a forma de uma figura feminina cuja função é pregar aos operários uma violência destrutiva. O cinema de hoje põe constantemente em cena homens artificiais, andróides ou “replicantes”, como no filme *Blade Runner*, de Ridley Scott. Em todos esses exemplos há uma relação assimétrica entre criador e criatura, que poderia ser assimilada à escravidão [...] esses “escravos” por definição não são verdadeiros seres humanos. Mas a metáfora começa a tornar-se realidade quando passamos da produção de homens artificiais para a produção artificial do homem. É o caso, por exemplo, da clonagem. (ROUANET, 2003, p. 58).

Na atualidade da medicina, Rouanet afirma que o homem genoma assumiu a sucessão do homem-máquina, mas nos dois casos a biologia é fator determinante e não a sociedade. Contudo, observamos que as alianças entre ciência e mercado poderiam, como nos parece em *I.A.*, serem catastróficas caso os homens criassem máquinas inteligentes e transferisse para elas seus próprios sonhos, desejos e dilemas. Como metáfora de ser humano, David adquire a capacidade de sonhar, deseja receber atenção e amor daquela que considera sua mãe, e diante das frustrações a que foi submetido pode ser capaz de odiar, e de escolher não viver mais como um humano negando a

reificação absoluta, coisa que a massa humana não fez.

Nesta pesquisa, o termo clonagem toma não apenas o sentido que possui na medicina moderna de copiar tecidos, órgãos e seres biológicos em laboratório, mas também ganha o sentido metafórico como sendo “a projeção de traços humanos para a formação de seres supra-sensíveis”. (ROUANET, 2003, p. 58). Antes de desejar o próprio fim, David olha para uma sucessão de caixas transparentes e iluminadas que estão dispostas em duas filas no laboratório de Dr.Hobby. A fila de sua direita é composta de seus clones na forma masculina e todos se chamam David como ele, e na outra fileira estão as “meninas”, todas Darlene. Ele percebe que não é único e sim mais um ser clonado e igual aos demais; ele é apenas o primeiro de uma nova espécie de seres supra-sensíveis. Nesse sentido, Rouanet aponta que a idéia de clonagem é antiga,

Para Feuerbach, por exemplo, Deus é um “clone” do homem, como projeção de carências humanas. Para Lukács, as forças sociais que ameaçam a classe operária são na verdade objetivações fantasmagóricas dela própria, pelas quais os produtos da atividade proletária se transformam em entidades objetivadas. Mas é uma “clonagem” figurada, em que os clones são duplos imaginários do homem considerado como espécie” (ROUANET, 2003, p. 58).

Rouanet afirma que para La Mettrie a clonagem de seres humanos não seria nenhum drama, desde que esses seres fossem completamente subordinados aos seus criadores; e seus sucessores, como Dr. Hobby, também não vêem nenhum drama na criação de David, visto que, mesmo após verificar certa insubordinação no Meca-filho – o que evidentemente seria reavaliado –, o cientista afirma que não pretendia parar as pesquisas, pois a produção de Davids e Darlenes prosseguiria para desespero de David que negaria sua própria massificação.

O astrofísico Stephen Hawking acredita que as vidas, biológica e eletrônica, continuarão evoluindo em complexidade num ritmo sempre crescente. Numa participação em cena fictícia para uma continuação do filme “Jornada nas estrelas”, jogam pôquer, Hawking, Newton, Einstein e o Comandante Data. Este pesquisador toma esta cena da ficção para colocar a seguinte questão,

[...] chegaremos a atingir um estado estacionário final em ciências e tecnologia. Em nenhuma época durante aproximadamente dez mil anos desde a última era Glacial a raça humana vivenciou um estado de conhecimento constante e tecnologia fixa. Houve alguns retrocessos, como a Idade das Trevas, após a queda do Império Romano. Mas a população mundial, que é um indicador da nossa capacidade

tecnológica de preservar a vida e nos alimentar, tem crescido constantemente, com apenas alguns contratempos como a Peste Negra [...] Não há sinal de que os progressos científico e tecnológico diminuirão e pararão em um futuro próximo. (HAWKING, 2002, p.157-158).

Este autor reconhece que não poderemos continuar crescendo de maneira exponencial como têm sido nos últimos anos, e com isto ele deixa aberta uma margem para inúmeras possibilidades que vão da catástrofe ambiental vistas na abertura de *I.A.*, ou da questão atômica apontada em *Blade Runner*, ou ainda numa posição mais otimista, que poderemos atingir um nível avançado de tecnologia, mas essencialmente estático. Porém, a aplicação desta tecnologia não seria estática e poderia provocar grandes problemas sociais devido à possibilidade de criação de seres humanos aprimorados em detrimento de seres humanos comuns. Nesse sentido, Hawking duvida no futuro imaginado em *Jornada nas estrelas*, pois ali os humanos estão essencialmente iguais aos de hoje, o que, de acordo com as pesquisas médicas atuais, seria bastante improvável. Com isto ele afirma: “Acho que a raça humana e seu DNA aumentarão sua complexidade rapidamente. Deveríamos reconhecer que isso tende a ocorrer e avaliar como lidaremos com este fato” (idem, p. 165). E reitera que a popularidade de *Jornada das Estrelas* “é a visão segura e confortante do futuro”. Hawking, apesar de fã da série, acredita que as diferenças entre a população humana atual em relação à da série fictiva serão significativas.

Dupas (2006) aponta que nenhum pesquisador da área médica, conhecedor das pesquisas que dispõem de tecnociência como a biogenética associada à eletrônica, discorda da possibilidade de transformar o corpo humano, necessariamente obsoleto, aos poucos. Segundo este autor, pesquisadores falam em três alternativas básicas que norteiam as possíveis transformações do corpo humano. Na primeira, o corpo é lido como um *hardware* que conforme vai sendo ultrapassado necessita de atualizações constantes, afim de que, através de próteses, possa superar limitações e lidar com novas exigências, como por exemplo, alterações climáticas e até mesmo a possibilidade de viver em outros planetas através de sua adaptação biológica. A segunda alternativa estaria num “novo tipo de eugenia” tanto a “eugenia negativa” que visa eliminar humanos deficientes quanto a “eugenia positiva” que aposta na possibilidade de melhorar o patrimônio genético obtendo uma “evolução do humano”. Essa idéia foi explorada pelo cinema no filme *Gattaca* (EUA, 1997) de Andrew Niccol. A terceira

possibilidade é considerada mais complexa que as anteriores, pois construiria , aliando a “aceleração tecnocientífica” com a “dinâmica econômica capitalista”, a construção do pós-humano devido à obsolescência do humano. Nessa terceira alternativa o homem seria uma máquina elevada à enésima potência, assim como nos pareceram os replicantes de *Blade Runner* ou, em menor complexidade, David em *I.A.*

Portanto, Dupas alerta para a necessidade da nossa civilização em fazer uma retrospectiva para avaliar os riscos futuros “sobre as decisões que já estamos tomando – regulada apenas pelo lucro e pelas leis de mercado – na biogenética, na nanotecnologia e na robotização em busca de um padrão pós-humano? Terá sido um progresso ou uma aventura trágica?” (DUPAS, 2006, p. 282).

Em *I.A* a aventura a que foi submetido David poderá ser uma resposta para esse temor sinalizado por Dupas.

Se Dr. Hobby disse que *criar um ser artificial foi o sonho do homem desde os primórdios da ciência*, Rouantet salienta que neste sonho o homem não deve se furtar da responsabilidade e da coragem “para rejeitar qualquer apelo a um pai transcendente, suficientemente humanista para não transformar a pedagogia em arte de amestrar, e suficientemente democrático para não substituir a política pela biologia” (idem, p. 62). Nesse sentido, “depende de nós, agindo politicamente, ou não que não haja nenhum homem-máquina, ou que ele seja tão amável quanto o homem de lata do *Mágico de Oz*, que acaba ganhando um coração no final da jornada” (idem, p. 62).

David: a projeção do humano ideal no ser artificial.

- *A nossa será uma criança perfeita! Sempre amável, nunca doente, imutável.*
(Dr. Hobby, em *I.A*)

Entre a conferência do Professor Hobby e a implantação no mercado do Meca-filho, a trama informa que passaram 20 meses, isso indicaria a velocidade com que as pesquisas científicas seguem no século XXI. Neste caso, o Meca-filho, confeccionado para fins comerciais, atenderia à demanda de casais sem filhos.

Antes de a câmara nos apresentar o pequeno David (Haley Joe Osment⁴⁴), uma cena mostra Mônica (Francis O'Connor) retocando a maquiagem dentro de um carro dirigido por seu marido. O carro é sofisticado, emite pouco ruído, é movido a eletricidade, eles seguem em direção ao local onde está seu filho Martin (Jake Tomas) que foi congelado por técnicas de criogenia afim de esperar pela cura do mal que o vitimara. A seção do prédio no qual Martin está congelado chama-se *Cryogenics*; o local é esteticamente pós-moderno ao misturar inovações da tecnociência, como uma espécie de cápsula fria que mantém o menino congelado e vivo, com um cenário de fantasia - através de pinturas de clássicos da literatura infantil como: *Humpty Dumpty*, os irmãos *Tweedle Dee e Tweedle Dum* de *Alice no país das maravilhas*, outro desenho bem maior de *Pinóquio* e, por último, a *Chapeuzinho Vermelho*. Noutra parede vemos *Cinderela* dançando com seu príncipe encantador.

Mônica entra apressada no salão como se estivesse ali por obrigação, pois parece irritada. Ao ver seu filho congelado ela prende no vidro uma espécie de rádio que toca música clássica tão européia quanto a maioria dos desenhos da sala. Acreditamos que, como foi em HBC, aqui também se trata de uma família nuclear que busca diferenciação social priorizando a cultura européia.

Martin parece dormir dentro da cápsula enevoadada pelo frio, sua mãe abre um livro para conta-lhe histórias de *Robin Wood*, na esperança que algum dia seu filho possa sair daquele estado de latência que se estende por cinco anos. O pai do menino também é branco e jovem, chama-se Henry (Sam Hobards) e, como ocorre no início de *Homem Bi-centenário*, também chama a esposa para conferir a inovação robótica que ele acaba de trazer para casa sem o consentimento dela, mas na intenção de lhe fazer uma surpresa.

A aceitação do Meca-filho como um produto ainda está em fase de testes e, por isso, a *Cybertronics* escolhe um de seus funcionários para testar a utilidade do invento. Devido seu histórico sem outros filhos, além do frágil Martin, Henry se inscreveu para poder presentear a deprimida Mônica como sempre faz, dando-lhe perfumes, roupas e outras coisas.

Ao chegar à bela casa do casal, David entra na sala todo vestido de branco, talvez sugerindo ao público que a idéia de pureza e sinceridade pudessem ser embutidas

⁴⁴ Apesar de ser um adolescente na época do filme o ator Haley Joe Osment já era conhecido pela sua atuação como o filho de Tom Hanks em *Forrest Gump* (EUA, 1994), e foi o menino que falava: "Eu vejo gente morta" ao lado de Bruce Willis em *Sexto Sentido* (EUA, 1999).

em sua produção, o que, como disse Dr. Robby, atenderia também uma necessidade humana – a de ter filhos para amá-los e ser amado. Dr Hobby fala do amor como se fosse algo inerente aos homens, uma dádiva da natureza. Entretanto, Costa (1998) nos diz que

“o amor é uma crença emocional e, como toda crença, pode ser mantida, alterada, dispensada, trocada, melhorada, piorada ou abolida. O amor foi inventado com o fogo, a roda, o casamento, a medicina, o fabrico do pão, a arte erótica chinesa, o computador, o cuidado com o próximo, as heresias, a democracia, o nazismo, os deuses e as diversas imagens do universo. Nenhum de seus constituintes afetivos, cognitivos ou conativos é fixo por natureza. Tudo pode ser recriado, se acharmos que assim deve ser, em função do que julgarmos melhor para todos e para cada um de nós. (COSTA, 1998, p. 12)

Se o amor foi criado pelos homens, Dr Hobby, ciente disso ou não, resolveu aperfeiçoá-lo à sua maneira, incutindo num robô características físicas e psicológicas de um menino ideal, o Meca-filho, que por sua perfeição imutável promoveria o amor humano considerado sublime e puro por “natureza”: o amor de mãe.

O menino é branco, loiro e tem olhos verdes; a ciência que David representa teria no filme essa característica de pureza e boas intenções sempre postas a serviço dos homens. Inferimos que, se como preconiza a abertura do filme, o sonho dos homens foi o de criar um ser artificial, a história nos mostra que ele também sonhou criar seres humanos perfeitos através do “melhoramento genético⁴⁵” e de técnicas conhecidas como eugenia.

Rifkin (1999) pontua que o termo “eugenia” foi criado no século XIX, por Sir Francis Galton, primo de Charles Darwin, e é geralmente dividido em dois aspectos: a eugenia negativa que envolve a eliminação de traços biológicos indesejáveis, e a eugenia positiva destinada à reprodução seletiva, buscando melhorias nas características de um organismo ou espécie. Sobre o que considerou como o século da biotecnologia, Rifkin (1999) salienta que, nos anos 70, os Estados Unidos viviam um clima de avanços científicos na área da biologia e o fervor do movimento eugênico que muitos achavam adormecido toma novo fôlego.

Alguns pesquisadores conscientes dessa possibilidade alertavam para a necessidade de discussão sobre essas novas tecnologias, entre eles estavam Ethan

⁴⁵ Rifkin (1999) aponta que atualmente centenas de empresas de bioengenharia estão estabelecendo o ritmo da revolução biotécnica entre alguns nomes podemos citar: Amgen, Organogênese, Genzyme, Calgene, Mycogen, Myriad, Du Pont, Novartis, Upjohn, Monsanto, Eli Lilly, Rohm e Haas, e Dow Chemical, Bayer, Schering Plough, Pfizer, Glaxo Wellcome, Human Genome Sciences Inc.,

Signer que mostrou a possibilidade da criação em massa de meninos semelhantes ao David de *I.A*, muito embora não sejam Mecas, seriam orgânicos perfeitos, corroborando o desejo histórico do homem em buscar seu ideal de perfeição, pelo menos para seu grupo ideológico-social.

Ao estudar sobre seres pós-orgânicos no universo da ficção científica, Paula Sibilia destacou os avanços da pesquisa na área de biotecnologia, segundo esta autora,

As pesquisas em biotecnologia, por exemplo, não se conformam com a realização de meras melhorias cosméticas ou com o aditamento de próteses para organismos danificados. Não pretendem apenas estender ou ampliar as capacidades do corpo humano; elas apontam para bem mais longe: possuem uma “vocação ontológica”, uma aspiração transcendentalista que enxerga no instrumental tecnocientífico a possibilidade de criar a vida [...] Assim, os laboratórios deste início de século exibem suas potencialidades demiúrgicas: deles emanam saberes e aparelhagens capazes de dar à luz novas espécies, envolvendo as mais diversas combinações do orgânico e do inorgânico, do natural e do artificial. (SIBILIA, 2003, p. 50).

Nesse sentido, Rifkin completa que este tipo de pesquisa nos levará mais próximos da construção genética de seres humanos. “A partir daí, vão nos pedir para construir crianças com as características ideais [...]. Na última vez em que se pensou na criança ideal, ela era loira, com olhos azuis e genes arianos” (SINGER *apud* RIFKIN, 1999, grifos nossos).

Mesmo não sendo orgânico, David possui características físicas de um menino nos moldes pensados por muitos eugenistas do século XX, e isso pode reforçar um estereótipo do ser superior, da minoria dominante naquele país. Neste sentido, o menino Meca não seria diferente da *Barbie* e outros brinquedos que sempre vendem a ideologia da dominação branca, um elemento que está na perspectiva ocidental apesar da memória viva dos horrores do holocausto, do discurso do “politicamente correto” na consciência da sociedade multiétnica. Em tempos de imigração indesejável, de discursos antiterroristas voltados aos povos árabes, o Meca-Pinóquio acaba “vendendo” a idéia de perfeição associada ao fenótipo do não árabe, do não migrante pobre (latino ou negro).

Outras formas de manipulação genética tomam corpo em *I.A* através do personagem (humano) Martin, que por enquanto está congelado através da criogenia.

As sequências contam a chegada do presente de Henry para Mônica, a cena mostra o casal em casa, a música que toca na cena é calma e misteriosa, David sorri para Mônica e a câmera focaliza seu rosto numa cena clara com o jardim da bela casa

aparecendo por detrás da vidraça iluminando o cômodo com luz do sol. David pode ser a solução para os problemas psicológicos de Mônica e pode amenizar a tensão entre o casal que parece não ser feliz sem ter os filhos correndo pela casa. Essa primeira fratura na forma do filme destoa do ambiente escuro que permeia o obscurantismo da sala dos pesquisadores e de Dr.Hobby. Aqui a luz e o cenário asséptico dão novos ares à trama, para fortalecer o ideal de família proposto pelo narrador.

Essas inovações tecnológicas são transmitidas de maneira amistosa e otimista para o público e a moral da família nuclear burguesa, que deve ter filhos para transmitir seus bens e seu legado cultural, novamente se manifesta. David passeia pela bela casa muito limpa e com decoração igualmente *clean*, contempla as fotos da família: Henry, Mônica e Martin juntos.

Enquanto o público é envolvido neste clima de harmonia, um corte na cena mostra Mônica discutindo com Henry porque ele trouxe um substituto para o lugar do seu filho Martin. Henry propõe a devolução do Meca-filho, mas Mônica está indecisa, não sabe o que fazer após olhar para o menino que lhe parece tão real. Foi como se abrisse para ela a oportunidade de vivenciar a maternidade interrompida pela doença de Martin, seu filho biológico. E a questão inicial da responsabilidade que os humanos teriam sobre esses inventos se manifesta. Seria Mônica capaz de amar David assim como ele a amaria ao ser programado?

Diante do que veremos nesta trama, inferimos que a resposta desse dilema foi dada por Deckard em *Blade Runner* (EUA, 1982), quando ele disse que replicantes não deveriam ter sentimentos - neste caso, Deckard diria que nem os robôs como David devem ter sentimentos.

Nas cenas internas da casa, a câmera não nos possibilita uma maior identificação com Mônica, pois a mostra como uma mulher indecisa e dividida entre o Meca-filho e seu filho biológico. Mônica reflete a irresponsabilidade com os usos das novas tecnologias e o drama do menino abandonado é suficiente para prender o espectador infanto-juvenil e adulto na sala do cinema. Além disso, a música que toca quando aparece Martin congelado é tão ameaçadora quanto o próprio menino ao voltar para casa e frustrar os sonhos de David, fazendo com que sua melhora física, graças aos avanços na medicina, não seja sinal de alegria para os espectadores simpatizados com garoto robótico.

O filme não aborda nenhum questionamento ético em primeiro plano, porém, acreditamos que este subjaz na forma do filme se pensarmos que David pode ser

metáfora de seres submetidos à manipulação da vida. Afinal, mesmo sendo máquina ele é um ser senciente e suscetível à dor e ao sofrimento, pois, como observamos, ele tem curiosidades, sorri, chora, se diverte, se desespera, grita, implora e se decepciona como qualquer ser humano.

Volnei Garrafa (2003) nos fala sobre bioética na atualidade que envolve a manipulação da vida. Segundo este autor, a humanidade alcançou situações inimagináveis nos últimos 30 anos devido ao desenvolvimento científico e tecnológico nos campos da biologia, da saúde e da vida. Novas técnicas, novos medicamentos e controle de antigas doenças são algumas das notícias que circulam diariamente nos meios de comunicação mundiais. Contudo, existem dois lados:

[...] por um lado, todas essas conquistas trazem na sua esteira renovadas esperanças da melhoria de qualidade de vida para as sociedades humanas, por outro, criam uma série de contradições que necessitam ser analisadas responsavelmente, visando não só ao equilíbrio e ao bem-estar futuro da espécie como à própria sobrevivência do planeta. (GARRAFA, 2003, p. 213).

Nesse sentido, *IA* parece questionar qual a finalidade de alterar o clima da Terra a custo de tamanho volume de produção material que, em detrimento do elemento humano, torna a vida no planeta insustentável ao ponto de ter de priorizar o trabalho da máquina e reduzir a vida humana em favorecimento de poucos “sobreviventes” que podem pagar pelas benesses do progresso material historicamente conquistado. Se as conquistas históricas são cooptadas pelo mercado favorecendo o consumo somente daqueles que podem pagar por elas, “os ricos não terão apenas a melhor educação, mas também o melhor corpo. E poderemos chegar ao pesadelo da justiça social, que seria a divisão dos humanos em duas raças, uma mirrada e outra exuberante” (RIBEIRO, 2003, p. 27).

Ao criar máquinas sencientes como David; pensando em diminuir a dor de Mônica, Dr. Robby produziu o sofrimento do próprio David. A esse respeito, a mesma questão colocada pela pesquisadora na abertura da conferência de Dr. Hobby, é considerada por Ribeiro (2003) como a grande questão das ciências humanas na atualidade: a responsabilidade. Segundo este filósofo, parece um peso para os homens a responsabilidade de decidir o que envolve as relações de quem decide e que sofre uma ação, visto que ao se deixar tudo nas mãos do Estado teremos o conformismo político com a conversão de cidadãos em súditos. Diante da aparente falta de responsabilidade

humana em torno dos seres que cria e das escolhas que toma na condução desenfreada do progresso tecnológico, Ribeiro alerta que “o que está em jogo é que tipo de humanidade queremos, e como podemos, nas próximas décadas, construir um mundo no qual a felicidade seja mais do que o grau zero da dor e da carência: em que ela seja algo positivo” (p. 33).

Não programe se não tiver certeza!

De volta às cenas em que o casal discute sobre o Meca-filho, Henry mostra para Mônica os papéis do procedimento para reconfigurar o programa interno de David a fim de que ele passe a amá-la incondicionalmente. Mas ele alerta que este procedimento é irreversível, ou seja, uma vez programado David não poderia ser devolvido para a *Cybertronics* a menos que fosse destruído após a devolução. Henry diz para Mônica:

- Não programe se não tiver certeza!

Mônica diz que não tinha certeza, mas não conteve seu impulso de transferir para a máquina sua própria carência afetiva de ser amada por um filho. Outra cena nos mostra o quarto de Martin onde David entra em contato com fadas, bruxas e o universo da literatura infantil. Também há seres extraterrestres e até uma cama na forma de nave espacial. Para esta análise, essas imagens ficaram na memória de David e isso pode justificar seus sonhos ao final da trama quando ele mistura seres espaciais e a Fada Azul num mesmo sonho; o sonho de se tornar um menino de verdade.

Nas cenas seguintes, David e Mônica iniciam um novo dia na casa; as cenas claras, ensolaradas e com som agradável parecem usadas para estimular no público espectador do cinema a manter empatia com o menino. Ao mesmo tempo, não nos cabe identificação com a dor de Mônica porque a câmera cinematográfica focaliza apenas as reações dela em relação ao menino e, neste caso, seu incômodo com a presença daquele ser estranho dentro da casa; ela não sabe o que fazer com ele que está toda hora em seu caminho e coloca-o no armário, como se ele fosse um brinquedo. Mais tarde, ela retira David do armário e pede que vá brincar no quarto de Martin.

Não houve tempo para se estabelecer uma relação entre os dois, Mônica jamais

pensou em adotar um filho enquanto espera a recuperação de Martin, e de repente ganhou um Meca-filho.

Se o narrador cinematográfico acredita no amor como um dom natural, essas cenas do estranhamento de Mônica diante de David ao chegar sem ser esperado e desejado naquela família são, no mínimo, contraditórias. Como David despertaria o amor de Mônica; seria David capaz de despertar esse amor ou atenuar o que nos parece ser uma frustração pessoal de uma mulher que não tem outros ideais de vida que possam transcender aos papéis sociais tradicionais relegados historicamente para o gênero feminino?

Costa nos fala da crença comum na universalidade do amor; sobretudo no amor-paixão tão essencial para a reprodução humana - que segundo seus defensores pode ser observado em todas as culturas conhecidas, de maneira que isso serviria de prova para a crença de que “ele é um dom gratuitamente oferecido pela mãe natureza” (COSTA, 1998, p. 13). Ou, como preferiu colocar Dr. Hobby, *Deus fez Adão para O amar*; daí o amor seria, então, dom de Deus.

Henry foi trabalhar e Mônica nos é apresentada como uma mulher de razoável poder aquisitivo a julgar pela decoração sofisticada da casa que é muito limpa e organizada, possuindo muitos utensílios domésticos de inox e vidro, o piso é de madeira, e as amplas janelas dão para o jardim enorme com flores, árvores e piscina. Apesar da sofisticação material, Mônica segue o papel tradicional destinado à mulher até a primeira metade do século XX que era ter filhos e cuidar da casa. Ela não exerce outra atividade e, no entanto, ela é sofisticada à medida que tem acesso a todo tipo de tecnologia para manutenção daquilo que Maria Rita Kehl (2003) chama de corpo sem história, isto é, de um corpo que devido às benesses da medicina pode ter suas marcas do passado apagadas em favor de um ideal de “aparência jovem”. Devido à desvalorização de nossa sociedade pelo tempo vivido, a velhice tornou-se uma idéia aterradora para muitas pessoas; “é impossível ostentar uma aparência jovem sem adotar “atitudes” jovens, vamos vendo que a vida já não pode nos acrescentar experiência nem sabedoria” (p. 258). Mônica não foge a esse padrão de juventude.

Nas sequências do filme, vemos que David aos poucos vai conquistando o afeto de Mônica e, na segunda noite de David na casa, Mônica cede aos seus temores e trata David como um filho, vestindo-o e pondo-o para dormir na cama de Martin. Ela olha para David com ternura e mais um corte na cena focaliza o rosto de Martin no hospital, a música que se segue é ameaçadora indicando a possibilidade daquele jovem

doente voltar à vida e reivindicar seu lugar naquela família. Cortes na cena de Mônica com David e de seu filho Martin expressam a sua dúvida em relação ao retorno do filho doente, e na cena seguinte ela decide reprogramar David para que a ame incondicionalmente.

A pasta com o protocolo de ativação desta função é de cor vermelha e contém as palavras que ativam o “amor” da máquina por uma única pessoa. Alertas escritos na pasta exortam para que o usuário se lembre de que uma vez ativado, o programa é *permanentemente indelével e inalterável*. A música reforça a sensação de mistério da cena e Monica parte para a programação; ela senta o menino à sua frente, ajoelha-se diante do artefato que simboliza a redenção de sua carência emocional - embora isso não pareça possível - e lê o protocolo de inicialização.

O sorriso de David pode indicar que o menino está feliz com tal decisão, as cenas são iluminadas de fora para dentro do ambiente. Até aqui, David chamou aquela jovem mulher de Mônica, ela põe a mão na nuca de David e olhando fixamente para os olhos do robô ela diz as seguintes palavras.

- *Cirro - Sócrates – partícula – decibel – furacão – golfinho – tulipa – Mônica – David – Mônica.*

Nesse instante os olhos do menino fixados em Monica exprimem ternura e ele pergunta:

- *Porque essas palavras mamãe?*

Mônica também pergunta:

- *Do que você me chamou?*

- *Mamãe!* Diz David.

E pela terceira vez ela pergunta:

- *Quem sou eu David?*

- *Você é minha mãe!* (Responde o meca- filho em tom de certeza).

Ele a abraça e passa a se comportar como um filho ideal e irreal, como se tivesse um forte vínculo emocional com Mônica. A luz de fora que iluminava o ambiente se intensifica e a cena ganha uma atmosfera de santidade dando um tom de religiosidade naquela simulação entre mãe e filho.



Foto da cena em que Mônica programa David para amá-la.

Outra cena mostra Mônica, feliz cantando enquanto se arruma para ir a uma festa. Ela traja um vestido longo e passa um perfume que, pelo diálogo com Henry, custou caro e foi raro de encontrar. Henry vê David no caminho das escadas e o cumprimenta com um olá, e vemos que David não o chama de pai e sim de Henry.

Para quem se comportava com muita preocupação com a esposa infeliz a ponto de trazer um Meca para a casa a fim de consolá-la, Henry agora chama David abertamente de *um brinquedo esquisito que dá arrepios*, como se estivesse com ciúmes do Meca filho.

Mas, como fazia o boneco Pinóquio, David também apronta suas travessuras e deixa cair uma parte do caro perfume no balcão além de passar o resto nele mesmo; apesar da decepção, Mônica trata o menino com carinho demonstrando afeto pela máquina. Nesta mesma cena, David pergunta à Mônica quanto tempo ela viverá. Curiosamente ele se preocupa com o passar do tempo e, se em caso de sua mãe morrer, sabe que ficará sozinho. Ele diz:

- *Eu te amo mamãe! Tomara que você nunca morra.*

Tendo em vista a preocupação com a beleza que Mônica manifesta no filme, pensamos na palavras de Kehl que nos fala da busca pela juventude eterna em detrimento da experiência vivida e das marcas físicas que isso acarretaria. “Vivemos negando a morte, mas corremos o risco de morrer – o que ainda é inevitável – como se nunca tivéssemos vivido. (KEHL, 2003, pp. 258-259).

Antes de sair para uma festa, Mônica presenteia David com um brinquedo de Martin; é um super-brinquedo na forma tradicional de um urso marrom de pelúcia chamado Tedy. Mônica diz para David que Tedy é um super-brinquedo que fala e anda; Tedy protesta dizendo que não é um super-brinquedo, mesmo assim Mônica aconselha que tomem conta um do outro enquanto ela sai para a festa com Henry.

O urso Tedy tem uma participação especial neste filme ao representar uma espécie de conselheiro de David; a voz de Tedy é de um homem de 50 anos ou mais, isto é, a voz de um homem experiente de entonação tranqüila e agradável. No áudio original quem faz essa voz é o ator Robin Williams, que protagonizou Andrew em HBC. Na estória adaptada pela Disney sobre Pinóquio, o brinquedo de madeira tem a companhia de diversos seres que fazem às vezes de conselheiros, entre alguns deles, que na verdade eram a Fada Azul disfarçada, tem um grilo falante, cujo papel seria a consciência moral do boneco.

Porém na versão original (a qual utilizamos nesta análise), Pinóquio mata o grilo falante com uma martelada assim que recebe o primeiro conselho. Resgatamos esse trecho do texto original de Collodi traduzido por Áurea Marin Burocchi.

O Grilo pergunta para Pinóquio:

-Qual é a sua profissão?

-Comer, beber, dormir, me divertir e ter, de manhã até a noite, uma vida de vagabundo. (respondeu Pinóquio).

- Para seu conhecimento, todos aqueles que têm essa profissão terminam quase sempre no hospital ou na cadeia – disse o Grilo Falante, com a sua costureira calma.

- Olha, Grilo feio, agourento! Se eu me irritar, ai de você. (respondeu Pinóquio).

E o Grilo diz:

- Pobre Pinóquio, você me dá pena! Porque você é um boneco e, o que é pior, porque tem cabeça de madeira.

A estas últimas palavras, Pinóquio pulou enfurecido e, pegando um martelo de cima da bancada, jogou-o no Grilo Falante. Talvez não quisesse realmente atingi-lo, mas, desgraçadamente, acertou-o na cabeça, tanto que o pobre grilo teve fôlego só para fazer cri cri cri e, depois ficou ali, morto e grudado na parede. (Extraído de Collodi, 2004, pp. 32 e 33).

Aos 30 minutos da película, a vida de Mônica parece finalmente mais feliz a julgar pelos sorrisos que ela troca com David, porém, um telefonema do centro médico avisa que Martin voltará a vida social e, em seguida, outra cena mostra o menino orgânico retornando para casa onde em seu lugar foi acionado um Meca. Martin chega numa cadeira de rodas, mal consegue segurar a cabeça que está encurvada, ele respira com auxílio de uma máscara de oxigênio. E, apesar de vivo, nos parece bastante debilitado.

Neste ponto da película, inferimos que o narrador sinaliza sua fé na possibilidade futura da tecnologia empregada na área médica possibilitar a cura para males que antes representavam enigmas para a ciência como os diversos tipos de paralisias existentes e que poderiam ser superadas com novos tratamentos. Nesse sentido, Rifkin (1999) afirma que “a habilidade de reduzir todos os organismos biológicos e ecossistemas à informação, e, então, usar essa informação para superar os limites de tempo e espaço é o sonho fundamental da biotecnologia” (p. 228).

Não somos informados qual é a doença de Martin, mas sabemos que deveria ser fatal se ele não fosse congelado e esperasse pela cura. A melhora na saúde física do menino ocorrerá rapidamente, possivelmente indicando a crença nos avanços em pesquisas médicas da atualidade. Martin está numa cadeira de rodas por ter partes do corpo paralisadas, porém aos poucos ele se livrará desses aparatos e voltará a andar e falar normalmente. Entretanto, ao contrário do dócil David, a personalidade de Martin o revela como um menino pouco agradável, competitivo e que terá ciúmes da mãe com o robô, fazendo tudo o que pode para tirar aquele ser de sua casa.

Vale observar que Martin é desenhado assim pela trama, um garoto imperfeito em oposição ao doce Meca-filho. Martin é o humano imperfeito cuja ciência empreende um esforço titânico visando sua perfeição corpórea, em um menino cuja subjetividade complexa é totalmente negada na trama que enfatiza mais a questão da obediência em prejuízo da complexidade humana.

David inicia a trama obediente a programação de Meca-filho; porém, como um Pinóquio as avessas ele desenvolverá algumas características humanas e seu

comportamento dócil, aos poucos se transforma, apresentando capacidade crítica, sentimentos de dúvidas, ciúmes e ódio. Se o desobediente Pinóquio se molda aos ditames de seu tempo evidenciados pela moral do trabalho e educação, David, ao contrário, vai negando suas atribuições ao ponto de desistir de sua vida reificada. Contudo há pontos de identificação, pois os dois bonecos, um de madeira mágica e outro da mágica robótica atravessam suas histórias amargando os castigos e os fracassos de seus atos.

Jorge Coli (2003) aponta para esta questão cada vez mais em voga que envolve a construção de corpos perfeitos em detrimento do caráter, ou daquilo que somos: imperfeitos. Martin poderá melhorar fisicamente na trama de *I.A* e David desistir de seu comportamento dócil, porém as complexidades tipicamente humanas de ambos os seres não são foco das tentativas de adestramento social evidenciadas pelo narrador. Nesse sentido, Coli aponta,

Não é preciso muito esforço para compreender que, dentro do atleta admirável em sua perfeição, se esconde o monstro. Porque ele é, em tudo, semelhante ao modelo esculpido, menos num ponto: não é de pedra, mas de carne. Sua identificação à sublime estátua significa o avesso de qualquer postura humanista, já que lhe falta a consciência de que é vulnerável e imperfeito. A dimensão humana oculta-se em nome de uma imagem visível. Em verdade, o mestre do perfeito é o imperfeito. É o imperfeito que ensina. É dessa lição que Leni Riefenstahl se esqueceu. [...] A busca da perfeição corpórea, não como projeto de harmonia, mas como plenitude do ser, incide sobre a crítica da própria idéia de perfeição. Ela contém em si um caráter exclusivo, em evidência que se basta a si própria, eliminando todo o resto. Numa prática coletiva, a celebração da pureza corpórea entra em coerência com a utopia nazista. A eliminação do imperfeito pelo perfeito significa a eliminação da diversidade do mundo, pressupondo a tirania. (COLI, 2003, p. 313).

Esta postura nazista de que fala Coli parece vir ao encontro aos métodos usados pelo narrador de *I.A*, pois ao mesmo tempo em que este sinaliza a possibilidade humana de criar seres como David e salvar doentes como Martin, nos parece que todos são cobaias da ciência, esta parece ter passado a ser uma segunda natureza desta era técnico-científica. Não foi por acaso que Martin sai de cena, após mostrar seu caráter imperfeito envolvendo David em cenas de ciúme a situações perigosas.

Numa dessas cenas, Martin faz David jurar que lhe fará um favor, após obter o juramento, Martin pega uma tesoura afiada e pede que David corte uma mecha do cabelo de Mônica porque assim, Martin diria para mamãe que ama David e, conseqüentemente, ela amaria David também. Na mesma noite, David entra no quarto

do casal com a tesoura e, após cortar uma mecha, assusta Mônica que num movimento brusco parece ter se ferido com a tesoura afiada. A partir deste dia Henry, pai de Martin, começará a temer David e pede a Mônica que o devolva para a *Cybertronics* a fim de ser destruído.

Noutra cena, Martin produz desenhos e pede que Mônica leia as legendas diante de David, parece que o conteúdo não é agradável, pois Mônica preferiu não revelar as supostas maldades que Martin se refere nos desenhos. Após a chegada de Martin, David é posto em outro lugar da casa, enquanto Martin retorna ao seu quarto todo equipado com brinquedos.

Martin trata David desde o início de sua chegada como um super-brinquedo perguntando o que ele é capaz de fazer enquanto tal; ele chega a doar seu antigo urso Tedy para David, afirmando que Tedy é obsoleto diante do menino robô. Mas ao observar que David está mais para um menino do que para um super-brinquedo, Martin não se mostra disposto a ser seu irmão e passa a competir pela atenção de Mônica. Ela dispensa maior atenção ao seu frágil filho Martin, e utiliza David apenas como auxiliar nas tarefas domésticas; com a chegada de Martin o narrador nos faz crer que Mônica se esqueceu de que programou David para amá-la.

O narrador de *LA* constrói a imagem de Martin semelhante ao que o outro narrador de HBC fez com Amanda, ou seja, aqueles que não se entregam ao fetiche da mercadoria são representados como pessoas estranhas, problemáticas e de caráter duvidoso.

Posicionando-se ao lado de David, pelo menos no início da trama, o narrador cinematográfico o apresenta como um menino ideal, sempre gentil, amoroso, disposto a ajudar e, ao mesmo tempo, revela que Martin possui um comportamento tão deficiente quanto sua saúde. Nas cenas internas no quarto, Martin dá ordens para David quebrar alguns brinquedos que estão bem novos; a câmera mostra David sentado no chão e o focaliza de cima para baixo indicando uma suposta fragilidade do robô diante de Martin que, apesar da postura de arrogância, filmado de baixo para cima, movimenta-se com dificuldade, sempre auxiliado por próteses externas nas pernas e mantendo seu ar ameaçador.

A alegoria da moral familiar permeia todo o filme e retoma as polaridades bem *versus* mal, reforçado no comportamento, delineado pelo narrador, de um Martin grosseiro e egoísta em oposição ao educado e dócil David. Até nas características físicas dos meninos há contraposição; enquanto David é loiro de olhos claros, Martin tem

cabelos e olhos escuros. Como foi com Amanda e Grace em HBC, aqui David e Martin são mostrados como pessoas de caráter antagônico - um bom e um mal.

Xavier entende que essa persistência das polaridades bem versus mal é uma fórmula consolidada no cinema estadunidense e tem como aliado o salto tecnológico evidenciado desde 1977 com o filme *Guerra nas Estrelas* (EUA, 1977). Para Xavier,

[...] Com a reciclagem da ficção científica a partir de *Guerra nas Estrelas* [1977] o filme de gênero veio mostrar o quanto sua vertente mais industrial e infantil era capaz de assumir, numa versão domesticada, aquele status de representação de segundo grau, eivada de citações e referências ao próprio cinema, que se associa ao pós-moderno. O melodrama encontrou novas tonalidades vítreo-metálicas sem perder seu perfil básico, evidenciando sua adequação às demandas de uma cultura de mercado ciosa de uma incorporação do novo na repetição. (XAVIER, 2003a, p. 88-89).

Essa repetição de que fala Xavier toma relevo se pensarmos que os filmes aqui estudados apresentam alta tecnologia num suposto futuro repleto do uso de robôs, porém, não há ruptura com a fórmula de Hollywood visto que, mesmo na figura do robô, ainda persistem a moral familiar, a mulher no papel doméstico ou auxiliar do homem, os pares românticos como Andrew e Portia, ou o Gigolô Joe e suas mulheres.

Além de sua crença moral, o narrador exalta, noutra chave de análise, a máquina ou o ser pós-orgânico em detrimento do orgânico. Martin é a organicidade, é feito de carne e osso, sujeito à morte e à dor, suscetível a desenvolver doenças, aliás, ele está doente. Embora seja jovem, seu físico está comprometido, porém a medicina de seu tempo mostra-se eficaz em solucionar pelo menos seu problema físico, já que o narrador sugere que o menino seja mau caráter. David representa a máquina perfeita na sua constituição física imune a doenças e com um comportamento idealizado além de capacidade de conhecimento infinita, visto que nele estão concentradas diversas potencialidades humanas desejadas pelo narrador cinematográfico que se mostra otimista diante das novas tecnologias.

David Le Breton (2003) fala do entusiasmo que contagia os adeptos das novas tecnologias voltadas para a transformação do corpo humano, no ensejo dessas pessoas em se libertar de um fardo antigo: seus próprios corpos. “Esses novos gnósticos dissociam o sujeito de sua carne perecível e querem imaterializá-lo em benefício do espírito, único componente digno de interesse” (p. 123). Com a popularização da internet e as relações virtuais que possibilita, as idéias de fim do corpo ganharam força

entre os idealistas da pós-humanidade. Eles acreditam que ao se conectarem no ciberespaço estão se acostumando a viver num “mundo de sensações digitais”, onde não sentem o peso do seu corpo; não importa se estão cegos, surdos, numa cadeira de rodas, através de vários dispositivos conectados às ondas cerebrais, algumas pessoas com diferentes deficiências já podem adentrar num universo de dados. Breton cita que existem pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), como o professor Sussman, que buscam obter a imortalidade desvincilhando-se do corpo. Esse pesquisador afirma: “se você for capaz de fazer uma máquina que contenha seu espírito, então a máquina será você mesmo [...] a união do espírito e da máquina cria uma nova forma de existência para o homem do futuro” (p. 125).

Essa idéia de corpo para o futuro pode estar representada na figura de David em *I.A.*, mas nesse futuro ele não passou de um super-brinquedo.

- *Você é um super-brinquedo. O que você faz? Você voa, sobe nas paredes?*

Diz Martin acostumado com brinquedos e inovações tecnológicas de todo o tipo.

- *Você faz?* (responde David).

Ao estar em pé, David é maior do que Martin, a câmera posicionada ao lado dos dois mostra ambos de cima para baixo. Martin pergunta quando David faz aniversário e este não se lembra. Então Martin pergunta que dia David foi fabricado e ele não sabe, pergunta qual é a primeira coisa que David se lembra e ele diz que se lembra de um pássaro com asas grandes e cheias de penas em baixo. (O expectador já foi apresentado a esta imagem na entrada da empresa criadora de robôs *Cybertronics*). Percebemos que Martin faz perguntas relacionadas à vivência social dos humanos, justamente aquilo que David, como os replicantes de Eldon Tyrel em *Blade Runner*, não puderam ter.

A moral do trabalho no resgate das velhas fábulas.

Numa sequência aparece Mônica levando Martin e David para um passeio de barco numa manhã ensolarada, eles estão num pequeno barco a remo sobre as águas tranquilas de um lago. Mônica conta a história de Pinóquio para os “meninos”.

Segundo o clássico livro do italiano Carlo Collodi, Pinóquio foi um boneco feito com uma madeira mágica pelo senhor Gepeto. Ele era desobediente e se comportava como um menino mau devido aos pecados que cometia e que, praticamente, representam os sete pecados capitais (preguiça, inveja, gula, soberba, luxúria, avareza, ira) instituídos pela Igreja Católica como observamos nas passagens que apontam declarações de Pinóquio (in Collodi, 2002):

- *E eu, cá entre nós, não tenho nenhuma vontade de estudar! (p. 32)*
- *Entre todas as profissões do mundo, só há uma que realmente me agrada:*
- *Comer, beber, dormir, me divertir e ter, de manhã até a noite, uma vida de vagabundo. (p. 32).*

Preguiça, avareza, cobiça, gula, soberba, vaidade, falta de educação e desinteresse pelos estudos. Durante sua estória, Pinóquio sofre conseqüências desastrosas pelo seu comportamento indesejado, pois acaba sendo vendido, escravizado, usado como cão de guarda, roubado pelo gato e pela raposa, sofrendo com a fome e frio, tendo os pés queimados, e quase sido frito e morto. Essas lições foram conseqüências de seu comportamento, mas ele era sempre vigiado pela bondosa Fada Azul que até se disfarçava em alguns dos personagens que passaram pela estória do boneco. Conforme se mostrou apto ao trabalho abandonando suas práticas anteriores, e interessado pelos estudos, preocupado com a saúde e bem estar do seu pai criador, o senhor Gepeto, Pinóquio pode finalmente ser transformado em um menino de verdade chegando a reverter toda a situação de miséria de sua vida e a prosperar através do trabalho e estudo para, inclusive, cuidar do seu pai Gepetto que estava bastante envelhecido.

Mônica conta essa história já adaptada para Martin e David e a partir desse dia David deseja ser um menino de verdade. Naquela mesma noite, Mônica lê o restante da história para o adormecido Martin em sua cama iluminada por uma forte luz azul. Enquanto isso, David a ouve atentamente, porém, está sentado no chão e já não recebe atenção de sua mãe que parece, (como a câmera nos induz a pensar, mais uma vez), ter se esquecido que o programou para amá-la como um filho devotado.

Com isto, o Meca-filho programado para amar passa a nutrir; como os demais robôs nos filmes desta pesquisa, sentimentos que fogem à sua programação original. David se sente desprezado pela mãe e isto faz com que, como foi com Pinóquio, David apresente sentimentos socialmente indesejados como raiva, angústia, medo da morte e

da solidão, enfim, comece a competir mais acirradamente com Martin pelo amor de Mônica.

Nas sequências, cenas mostram a família reunida, mas os meninos competem por atenção a ponto de David engolir comida e danificar seus circuitos internos. Isso faz com que David seja levado até a Cybertronics para conserto. Enquanto David é “operado” isto é, seus mecanismos internos são expostos e limpos; Mônica segura firmemente sua mão como se ela fosse uma mãe aflita pelo filho, porém David alerta que não está sentindo nada e Mônica sai da sala envergonhada com sua própria ingenuidade e alienação em relação àquela máquina pela qual, de certa forma, desenvolveu algum sentimento de afeto. Depois, ela retorna para a sala onde o Meca está e segura novamente sua mão diante dos olhos enciumados de Martin.

Mônica conversa com Henry e diz saber que os meninos estão competindo como irmãos pela atenção dela. Henry insinua que David deveria ser devolvido à fábrica visto que, se foi programado para amar, é provável que possa odiar também e isso colocaria aquela família em risco.

Com isto, outro acidente reforça o medo que Henry passa a sentir por David: numa tarde estão vários meninos no quintal da casa de Mônica que organizou uma festinha para a comemoração do aniversário de Martin à beira da piscina. David está sentado na beirada da água observando a todos e sendo hostilizado pelos meninos que depreciam o Meca. Num instante, um menino gordinho (oposto da aparência de David) com voz ameaçadora diz conhecer um dispositivo de auto-preservação dentro dos Mecas. Ele chama David e, apertando seu antebraço com força ativa o tal circuito fazendo com que o Meca-filho fique apavorado a ponto de se agarrar em Martin, gritando para que seu “irmão” o proteja dos demais meninos.

Num desespero que parece fugir à sua programação, David abraça Martin com força e no meio da pequena confusão que é formada David acaba caindo na piscina agarrado à Martin que quase se afoga. Adultos conseguem soltar as mãos de David e resgatam Martin deixando o garoto mecânico inerte no fundo da piscina. Nas cenas seguintes, somos informados de que Martin passa bem. Entretanto David, curiosamente sai ileso da água, como se nenhum de seus circuitos internos fosse atingido. Ele espera por Monica no quarto, está vestido com roupão de banho e fez alguns desenhos. Após este segundo incidente, Mônica é forçada por Henry a levar David para fora da casa. Henry não quer mais o Meca- filho por achá-lo perigoso para a família. A película está na metade de sua exibição e não veremos mais nem Martin nem seu pai Henry.

Sabendo que ele seria destruído pela *Cybertronics*, e comovida com os desenhos feitos por David, Mônica pega seu carro elétrico e decide levá-lo até um depósito clandestino de lixo no meio do mato. Antes de ser abandonado, David pergunta:

- *Se eu virar um menino de verdade como o Pinóquio, posso voltar para casa?*

- *Isso é uma estória! Estórias não são reais! Você não é real!*
(Mônica responde chorando e gritando com o menino).

A cena do abandono de David ganha um tom melodramático pelo desespero do menino que se agarra àquela que chama de mamãe, implorando que não o deixe ali só. Ela diz que ele ficará com o urso Tedy. A cena externa é clara, mas com muitas sombras, Mônica pede desculpas por não ter ensinado mais coisas sobre o mundo para David. Em seguida, ela o empurra para o chão e alerta-o que nunca volte para a cidade, que fuja do mercado de peles, evite multidões e não fale com humanos, apenas com Mecas como ele. David chora e pede que ela o perdoe por seus erros, mas Mônica corre, grita o empurra para a mata e o deixa ali. Ele tenta correr atrás dela, porém o carro segue em velocidade e a última imagem que temos nesta cena é o reflexo de David no retrovisor do carro, indicando que ele é apenas uma cópia do real, um reflexo no espelho, não um humano.

Até este ponto da pesquisa, e isto inclui HBC e I.A, observamos um forte tom de melodrama⁴⁶ naquilo que Ismail Xavier (2003a) chamou de “moral negociada”. Se nas formas históricas do realismo moderno e na tragédia clássica havia um confronto da imaginação com a verdade, de maneira que o mundo seria organizado numa complexa rede de contradições definidoras do limite do poder dos homens sobre seu destino, o melodrama, por sua vez, organiza o mundo de maneira simples com os projetos humanos que se realizam ou para o sucesso ou para o fracasso de acordo com o mérito de seus agentes e com base na Providência. O fracasso também pode resultar de conspiração externa, que isenta o sujeito de culpa ao transformá-lo em vítima. Assim como nosso narrador apresenta David em relação à Martin. Segundo Xavier,

⁴⁶ Xavier (2003a) alerta que aqui não se trata do melodrama mais canônico, pois este também esteve presente em filmes reflexivos e irônicos como: “Lágrimas Amargas de Petra Von Kant” (1972) e “O medo corroia a alma” (1973), todos de Fassbinder. Segundo Xavier, foram os diretores Spielberg e Lucas os responsáveis, a partir de 1970, pela reciclagem do melodrama mais canônico marcado pelas polaridades do bem e do mal.

“Essa terceira via da fabulação traria, portanto, as reduções de quem não suporta ambigüidades nem a carga de ironia contida na experiência social, alguém que demanda proteção ou precisa de uma fantasia de inocência diante de qualquer mal resultado” (XAVIER, 2003a, p. 85).

Nesse sentido, acreditamos que esses filmes pedem um tipo de público afinado ao melodrama, ou seja, são filmes que demandam corações ansiosos de fantasia por não suportarem as ambigüidades nem a carga de ironia contidas na experiência social. E no nível da forma, esses filmes apresentam personagens melodramáticos definidos pelas polaridades bem versus mal, como pudemos ver em *Amanda e Grace* (HBC), em *Martin versus David* (*I.A.*), ou ainda como veremos em *Sony versus VIKI* (*Eu, robô*), ou ainda na personalidade frágil e dúbia de Mônica (*I.A.*) que precisa de uma máquina para diminuir sua frustração, como o Sr. Martin (HBC) que, não suportando a falta de um filho tratou um robô desta maneira.

Como comenta Xavier (2003a), “associado a um maniqueísmo adolescente, o melodrama desenha-se, nesse esquema, como vértice desvalorizado do triângulo, sendo, no entanto, a modalidade mais popular da ficção moderna, aparentemente imbatível no mercado de sonhos e de experiências vicárias consoladoras” (p. 85).

Neste ponto da película, já se passaram 52 minutos e 34 segundos e o filme inicia sua segunda parte onde novos personagens são acrescentados trama, um novo cenário também se constitui dando nova fratura na forma do filme. Se em HBC a trama se estendeu por 200 anos, em *I.A.* ela será milenar.

Feira da carne: corpos imperfeitos na persistência da modernidade

Um novo cenário surge em *I.A.*, ocorre uma fratura na forma *clean* que permeou as cenas da casa de Mônica, agora um novo cenário é disposto para falar de pessoas com as quais o narrador não se simpatiza: os trabalhadores.

A cena é noturna e as ruas estão lavadas pela chuva, o nevoeiro, os letreiros luminosos em neon remetem às ruas de Deckard em *Blade Runner*. Entra em cena o ator (que atuou em *Gattaca* – EUA, 1997) Jude Law que interpreta o personagem robótico idêntico a um ser humano, o Gigolô Joe. Ele passeia por entre as ruas de um bairro aparentemente decadente, repleto de bares e boates baratos. Uma mulher o espera num desses hotéis da região e, ao vê-la deitada na cama, ele repete o mesmo que diz para as

mulheres que contratam seus favores sexuais, isto é, que quando elas o conhecem nunca mais vão querer um homem de verdade.

A cliente de Joe foi assassinada na cama por um homem enciumado, e Joe é considerado ilegal por estar envolvido na cena do crime. Sabendo que seria caçado como suspeito, Joe foge e acabará encontrando David no meio de outros robôs ilegais.

Um corte na cena e aparece David falando com Tedy enquanto caminham no meio do mato, às escuras. Ele diz que a Fada Azul transformou Pinóquio em um menino de verdade, então poderá repetir a magia com ele também. Desta forma, ele acredita que poderia voltar para casa e ser recebido por aquela família.

Em seguida, o narrador cinematográfico, mostra um caminhão de lixo depositando peças velhas de robôs obsoletos na mata onde David, Tedy e outros mecas estão escondidos. Neste ponto, inferimos que o narrador sugere com esta cena novamente a problemática ambiental como sendo responsabilidade dos indivíduos que não cuidam do lixo como deviam. Ou seja, não é o sistema de super produção de lixo que está em questão e sim a responsabilidade de pessoa em um cuidar do seu lixo. Nota-se assim, como o espectador de Hollywood é tratado: um ser individual.

Noutra chave de análise, observamos que a cena em que o caminhão de lixo deposita as peças na mata poderia representar a dificuldade das sociedades modernas em lidar com as consequências do excesso de produção e consequentemente do seu subproduto: o lixo.

Na mesma lógica das pessoas que não sabem o que fazer com o lixo, e ao invés de repensarem o excesso de produção preferem depositá-lo na mata, Mônica não soube lidar com os problemas em torno do boneco pós-moderno David e os conflitos deste com seu filho Martin.

Nas cenas do lixo na mata, alguns objetos animados aguardam por essas peças velhas, são os Mecas obsoletos que estão quebrados, desfigurados, parecendo zumbis em meio à escuridão. É como se eles representassem as pessoas mais pobres que não têm acesso aos tratamentos de vanguarda médica como o rico garoto Martin. David é o mais avançado de seu tempo, ele observa os inúmeros robôs de todos os tempos que se atiram nas pilhas de sucata testando braços, olhos, pernas e outras partes mecânicas em seus corpos destroçados⁴⁷. Inferimos que esses robôs também podem ser lidos como

⁴⁷ Buscando parecer politicamente correto, o cineasta Steven Spielberg empregou atores deficientes nessas cenas em que aparecem robôs obsoletos e quebrados em busca de reparos. Os mutilados robóticos são atores sem braços, mãos ou pernas também na vida real. Fonte: extras do DVD.

metáforas de humanos que não acompanham o movimento do mercado de trabalho, que fazem parte de um exército de mão de obra não absorvido pelo sistema produtivo, como ainda podem ser lidos como mercadorias planejadas para se desgastarem, para quebrarem e serem substituídas por novos modelos como a geração de David alimentando o mercado capitalista.

David acredita ser único, mas não tem consciência ainda de que como mercadoria ele pode ser reproduzido em grande escala numa estandardização não só da mercadoria, mas também da necessidade seu uso no meio social.

Nesse momento, o ex-Gigolô Joe reaparece e, atrás dele, o que parece ser uma Lua gigante se eleva como que saída de um vale no fundo da mata escura. A luz é forte e Tedy entende que todos devem correr dali, pois correm perigo. O que parecia ser uma lua é um grande balão de ar que carrega um grupo de homens dentro de um grande cesto que, do alto, coordenam a ação de motociclistas para que capturem todos os robôs que puderem. Um homem dá as ordens num megafone:

Ferro velho! Ferro velho!

Livre-se dos Mecas!

Purifique-se de artificialidade!

(grita Johnson, o chefe dos homens da Feira da carne)

Vários robôs são capturados, entre eles estão o Gigolô Joe e David que são içados numa grande rede junto de outros robôs. Tedy pede para David deixá-lo na mata, de modo que possa seguir os caçadores até reencontrá-lo preso numa espécie de arena de shows.

Essa instalação está nos arredores da cidade, só avistamos um pouco da mata que a circunda. É um tipo de arena com arquibancadas enormes, um palco semelhante aos de *show de rock* com motos pilotadas por homens caçadores de robôs cujos capacetes são em forma de cães monstruosos de dentes afiados. O show chama-se *Flesh Fair: celebration of live*, e consiste na destruição de robôs obsoletos ou todos os que são capturados sem licença à maneira dos suplícios medievais.

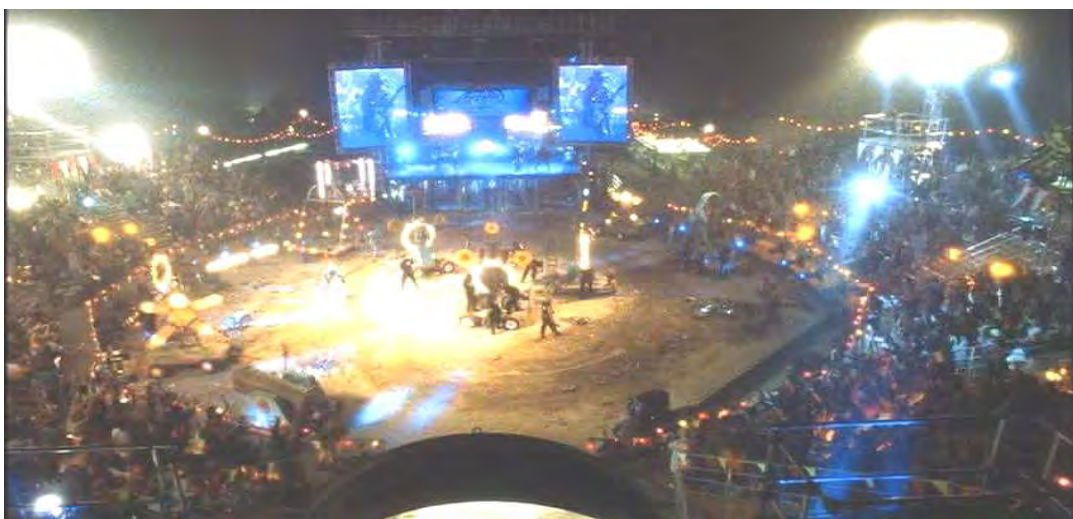


Imagem panorâmica da Feira da Carne em I.A.

As pessoas que assistem aos shows de destruição se orgulham de sua organicidade e são apresentadas pelo narrador cinematográfico como seres de modos e gestos brutalizados, alguns estão acima do peso corpóreo considerado “saudável”, se alimentam de todo tipo de comida conhecida como *fast-food* (hambúrgueres, hot-dog, refrigerantes, batata frita, sorvete, doces, etc.); eles vibram com as cenas de “morte” dos robôs, gritam numa catarse coletiva, parecem comer e beber desmedidamente.

Um olhar mais atento nos mostra que são em sua maioria trabalhadores comuns, pessoas de diferentes biótipos. Observamos muitas crianças e a maioria das pessoas está em idade produtiva, como mulheres e homens jovens. Eles representam a modernidade fordista criada em seu país. Harvey nos fala desse modelo de trabalho:

A modernidade fordista está longe de ser homogênea. Há muito nela que se vincula com uma fixidez e uma permanência relativas – capital fixo na produção em massa, mercados estáveis, padronizados e homogêneos, uma configuração fixa de influência e poder político-econômicos, uma autoridade e metateorias facilmente identificáveis, um sólido alicerce na materialidade e na racionalidade técnico-científica e outras coisas dessa espécie. Mas tudo isso gira em torno de um projeto social e econômico de Vir-a-Ser, de desenvolvimento e transformação das relações sociais, de arte áurica e de originalidade, de renovação e vanguardismo. (HARVEY, 2004, p. 303).

O *show* de destruição é bizarro com robôs sendo atirados através de canhões para serem reduzidos a pedaços numa hélice gigante. As luzes e a música frenética tipo *heavy metal* é cantada por homens de cabelos compridos. Outras formas de

aniquilamento desses seres incluem o uso de serras elétricas, baldes contendo ácido que são jogados em cima dos robôs após humanos atirarem bolinhas num alvo, outros são presos à roda e puxados até desmembrarem. Enfim, são formas de destruição bem diferentes das que vimos na execução de replicantes abatidos a tiros em *Blade Runner* ou ainda da “humanizada” injeção letal que será aplicada no robô Sony em *Eu, Robô*

Enquanto nas primeiras cenas, Henry, Mônica, Dr. Hobby, e os demais cientistas da *Cybertronics*, nos foram apresentados como pessoas que transmitiam uma idéia de “civilidade”, conferida pela elegância, magreza, educação, ponderação de vozes, e alimentação saudável - como pudemos observar no jantar de Mônica - as pessoas que freqüentam a Feira da Carne são indicadores dos trabalhadores americanos, sem etiqueta, sem elegância, sem preocupação com a beleza.

Mônica com seu mundo de fantasia, Henry no seu trabalho na *Cybertronics*, Dr. Hobby e os demais cientistas, são pessoas que se ajustaram ao modo pós-moderno de vida com grande especialização dos trabalhadores e contratos flexíveis de trabalho. Harvey (2004) fala que desse pós-modernismo flexível e sua oposição ao modernismo fordista que em *I.A* é representado pelos trabalhadores e seus corpos indóceis.

A flexibilidade pós-modernista, por seu turno, é dominada pela ficção, pela fantasia, pelo imaterial (particularmente pelo dinheiro), pelo capital fictício, pelas imagens, pela efemeridade, pelo acaso e pela flexibilidade em técnicas de produção, mercados de trabalho e nichos de consumo; no entanto, ela também personifica fortes compromissos com o Ser e com o lugar, uma inclinação para a política carismática, preocupações com a ontologia e instituições estáveis favorecidas pelo neoconservadorismo. [...] Parece que a flexibilidade pós-moderna apenas reverte a ordem dominante existente na modernidade fordista (HARVEY, 2004, p. 304-305).

Nesse sentido podemos observar essas características de neoconservadorismo na tentativa de Mônica e Henry em lutar pela instituição família mesmo com todos os desentendimentos entre o casal. O trabalho de Dr. Hobby e sua equipe que é voltado mais para o mercado consumidor que para um bem social.

Após a captura, os robôs estão presos numa grande gaiola de ferro cromado. Um robô desliga os receptores de dor em outro robô, David pergunta o que está acontecendo e um robô discursa, sua voz é a de um senhor aparentemente idoso:

- *A história se repete. É um ritual de sangue e eletricidade.*

- Então, quando surge a oportunidade eles nos destroem, para diminuir o nosso número e manterem a sua superioridade.

David fica apavorado novamente; um robô parecido com uma mulher diz ser babá de crianças e, na tentativa de mostrar-se útil, propõe-se a cuidar de David e começa a cantar-lhe canções de ninar. O Meca mostra-se cada vez mais assustado, tanto por estar preso quanto pela figura dessa mulher-robô desfigurada. David segura na mão de Joe e ambos são levados até a arena de destruição para serem “executados”. Entretanto, a platéia fica comovida com os berros de David que insiste em não querer morrer. Pela sua semelhança com um menino de verdade, David havia sido observado pelos organizadores da festa com o auxílio de um aparelho especial que verifica através de uma luz azul os mecanismos internos do robô revelando sua não organicidade.

O dono da arena chama-se Johnson, um homem branco, que como todos aqueles que são contra os robôs, também nos é apresentado fora dos padrões de aparência física cultuadas na atualidade e relacionadas as pessoas “boas” dos filmes. Com cabelos compridos escondidos sob um chapéu, vestindo roupas largas e escuras. Ele fala num tom de sermão, como se fosse um pastor diante de um rebanho de fiéis: e se impressiona com David dizendo que *ele é mais um que quer ser humano*.

Johnson arrasta David e Joe para o banho de ácido prendendo-os juntos com correntes, David desesperado não solta das mãos de Joe e pede para que o salve. Johnson discursa perante a platéia agitada:

- Senhoras e senhores, meninos e meninas de todas as idades: o que mais eles vão inventar?

Nesse instante, a platéia silencia, a câmera passa diante das pessoas mostrando rostos sérios que olham atentamente para o menino-meca; apesar de estar junto, Joe não é citado no discurso, e mais parece um ser invisível aos olhos dos humanos.

- Vejam aqui! Um robozinho, um brinquedo, um boneco vivo!

- Claro, nós sabemos por que foi fabricado! Para roubar os seus corações, substituir suas crianças! É o último exemplo de uma série de ofensas à dignidade humana e parte do plano deles de aniquilar as criancinhas de Deus. Conheçam a próxima geração de crianças projetadas para tal. Não se deixem enganar, pela arte dessa criação! Sem dúvida houve talento na fabricação desse simulador. Mas ao primeiro golpe, vocês verão a grande mentira ser revelada diante de seus olhos!

Os baldes acima de David e Joe são cheios de ácido, uma gota cai na roupa de David que desesperado começa a gritar:

- Não me queime! Não me queime! Eu não sou Pinóquio! Não me deixem morrer! Eu sou David! Eu sou David! Eu sou David!

Uma mulher levanta no meio da multidão e grita que mecas não imploram por suas vidas. Ela diz:

- Quem é ele? Parece um menino!

Johnson insiste e responde:

- Construído como um menino para nos desarmar!

- Vêem como eles tentam imitar nossas emoções agora?

- Não importa as emoções dele, lembrem-se! Estamos apenas destruindo a artificialidade.

Nesse instante Johnson se abaixa, pega uma pedra e diz:

- Aquele que nunca simulou, que atire a primeira pedra!

Um homem se levanta em meio a platéia, ele veste roupas que lembram as de um fazendeiro típico com macacão jeans, camisa xadrez e chapéu mesmo estando de noite. Mas, ao atirar a pedra ele acerta Johnson e é seguido pelos demais que gritam dizendo que David é só um menino e deve ser libertado do *show*, daquele que passou de pastor para monstro, Johnson.

Neste ponto, inferimos que o narrador apresenta os trabalhadores comuns como seres imperfeitos e pouco civilizados. Somos instados a ter pena dos robôs e criticarmos os sujeitos de verdade que aí estão – os trabalhadores, os migrantes, as classes mais pobres que lutam para vencer sua condição. As imagens mostram homens e mulheres comuns que trabalham em serviços do setor primário (indústria de base ou produção rural) a julgar pelas roupas-uniformes que vestem. Esses tipos comuns, também têm

família nuclear e enxergam nos robôs uma ameaça aos seus postos de trabalho seja no campo, nas fábricas ou indústrias que podem se mecanizar ainda mais com passar dos anos.

Essas pessoas nos são mostradas pelo narrador na perspectiva ludista, isto é com um desejo enorme de destruir as máquinas, que são chamadas de artificialidade. Destituídas de voz na esfera pública, essas pessoas nos parecem em dificuldades de problematizar essas questões, e preferem simplesmente destruí-las. E os donos do show conseguiram uma permissão do Estado para destruir robôs obsoletos e com licença vencida. A despeito dos apelos do dono do *show* que alerta a platéia para que não acreditem nas novas invenções, daqueles que querem promover o fim da espécie humana, as pessoas são tomadas por um momento de piedade em torno da imagem do menino, que não se assemelha aos robôs obsoletos declarados inimigos dos humanos. E, ao invés de atirarem suas bolas de borracha no alvo que liberaria baldes de ácido nos robôs David e Joe, as atiram em Johnson como protesto por ter posto “crianças” no *show*. Antes que a multidão destruía tudo, Joe e David são libertados e fogem novamente com Tedy.

Adorno diria que esses trabalhadores aderiram esta experiência catártica e, porque não, ludista, porque devido à falta de educação não teriam meios de trabalhar suas reivindicações, ou formar grupos sindicais fortes. Nesse sentido, as palavras de Adorno sobre indústria cultural se fazem pertinentes:

[...] a própria função das ideologias torna-se manifestadamente cada vez mais abstrata [...] em um mundo onde a educação é um privilégio e o aprisionamento da consciência impede de toda maneira o acesso das massas à experiência autêntica das formações espirituais, já não importam tanto os conteúdos ideológicos específicos, mas o fato de que simplesmente haja algo preenchendo o vácuo da consciência expropriada [...]. (ADORNO, 1994, p. 19).

Entretanto inferimos que ao nos mostrar os trabalhadores nessa condição de embrutecimento, o narrador também sinaliza a situação de seres que estão questionando o uso da tecnologia contra a mão de obra humana, isto é, a substituição de homens por máquinas. E mais, o narrador oferece ao público comum a sensação de que aquelas pessoas são incapazes de raciocinar sofisticadamente e, por isso, são desenhados como grotescos. Fica claro o ponto de vista de classe do narrador cinematográfico pouco afeito às massas humanas, mas que se posiciona em direção a moralizá-las, educá-las na sua perspectiva de trabalho e de família.

Entretanto, e aí reside o ponto em que queremos chegar, com o predomínio da base moderna no filme *I.A* e sua tensão com as transformações do pós-modernismo em sua face de capitalismo tardio, resiste uma moral fundadora que, a nosso ver, justifica a solução pós-moderna em resgatar a fábula moralizante de Collodi datada do século XIX. Como nos explica Aronowitz,

O fundamento desta cultura pode ser emblematicamente expresso pela evocação ao trabalho, à família e à comunidade. Estes são concebidos como uma totalidade cujas partes são inseparáveis. No regime moral, o trabalho ocupa um lugar determinante sobre outros elementos. A comunidade não se constrói sobre um espaço geográfico compartilhado mas sobre o trabalho comum que, por sua vez, estrutura a família e a comunidade. A divisão do trabalho é concomitantemente com a vida moral, especialmente entre homens, que realizam trabalho “produtivo”, i.e., trabalho cujos produtos são trocados por dinheiro ou outros bens, e mulheres que realizam o trabalho doméstico, o qual, segundo a definição acima mencionada, é “improdutivo”. Por sua vez, a comunidade é concebida como extensão dos dois locais de trabalho: a fábrica e a unidade doméstica. (ARONOWITZ, 1992, p.154)

Mesmo observando que na atualidade pós-moderna há um deslocamento dessa questão do trabalho, sobretudo na sua divisão social que agora incorpora ou sobrecarrega a mulher em duas jornadas de trabalho na esfera pública e na privada, observamos que essas constatações de Aronowitz apontam para a questão do trabalho observado em *I.A*, visto que ali a unidade familiar composta pelo casal Henry e Mônica estão mais alinhados ao modo de vida proposto no capitalismo clássico, isto é, Henry sai para trabalhar e Mônica fica em casa com seus filhos. Na Feira da Carne também observamos grupos familiares que, como uma comunidade, se juntava num sentimento comum em relação às máquinas.

Contudo, a moral em torno do trabalho persiste mesmo nesse contexto pós-moderno que permite, tanto na forma quanto no conteúdo, que Mônica resgate a fábula de Collodi para retrabalhar na trama a moral em torno do trabalho. É possível imaginar que Mônica possa contar as histórias de Pinóquio não apenas para David, que quis como o boneco de Collodi ganhar vida orgânica, mas também para o problemático Martin, que devido à sua postura um tanto hostil deveria nutrir “bons sentimentos”.

O narrador cinematográfico é sintonizado com o pós-modernismo em sua estética de luzes e show, em seu espetáculo ou ainda como diriam alguns com o “acontecimento”. Ele fratura a forma fílmica que sai de cenas num panorama *clean* da casa de Mônica para o meio da mata escura, fora da cidade, nas periferias, justamente

para falar daquilo que considera periférico como seria o primado da organicidade e dos trabalhadores que resistem ao pós-modernismo em seus trajes que sinalizam o capitalismo clássico. A Feira da Carne era um *show* cultural num formato pós-moderno, como *show*, vendia sensações a base de luzes, imagens e sons. E, como nos lembra Guy Debord em *A sociedade do espetáculo*, a imagem é a forma final da reificação da mercadoria.

Flesh Fair é pós-moderna, porém seu substrato, na figura de seus freqüentadores, é moderno, é o elemento humano e toda sua imperfeição que teve de passar por anos de trabalho para se acostumar com a maquinaria na esteira fordista de produção e seu relógio disciplinador, que foi muito bem confeccionado pelas ágeis mãos de Andrew.

Se existe uma tensão entre modernidade e pós-modernidade como pensou Jameson (2000) e Aronowitz (1992) esta se concentra nas cenas de feira da carne. Seu formato pós-moderno, e as sensações que busca promover no espectador, possui a função ideológica da “grande maioria dos discursos pós-modernos [que] se direciona para a desconstrução dos mitos do modernismo, ao mesmo tempo em que mantém a modernidade como melhor contexto para o florescimento de suas atividades diversas e ecléticas” (Aronowitz, 1992, p. 151).

Como a produção moderna é a base da cultura pós-moderna, nosso narrador, da sua perspectiva burguesa, e mesmo depreciando os trabalhadores representando-os como seres embrutecidos na feira da carne, não pode excluí-los de sua produção, sinalizando assim as tensões que permeiam as teses modernidade e pós-modernidade em *Inteligência Artificial*.

Livre-se dos Mecas! Purifique-se de artificialidade!

Se para alguns entusiastas das novas tecnologias o corpo humano estaria obsoleto, um obstáculo à emergência do pós-humano e seus chips com personalidade pré-configuradas, em modos ideais e dóceis de ser como foi David, Joe e o robô Andrew de HBC. As pessoas da feira da carne representam o fator humano na sociedade, corpos imperfeitos, pluralidade cultural, crítica, inconformismo, rebelião. Eles estão ali na platéia destruindo robôs à maneira dos suplícios medievais ou num gesto ludita de superficialidade. Isso foi o que o narrador preferiu nos transmitir, que

pessoas destituídas de educação formal em seus vários níveis fossem incapazes de se organizar em torno de interesses coletivos.

Assim, ao despertar no público espectador uma leitura de embrutecimento das massas humanas, nosso narrador sintonizado aos discursos pós-modernos sinaliza seu desejo de destruir em parte as forças produtivas. Como pontuou Aronowitz (1992), “enquanto o modernismo radical tenta ‘tomar’ o poder do Estado para acelerar o desenvolvimento das forças produtivas, os movimentos políticos pós-modernos exigem que as forças produtivas sejam parcialmente destruídas” (p. 155). E, nesse contexto, embalados pela sedução do consumo, as massas trabalhadoras vão sendo aos poucos afastadas da participação política:

Não tem sentido procurar nem assegurar uma “base de massa”, porque as massas estão entre as variáveis do paradigma científico que é o Estado moderno: antigos atores sociais, como a classe trabalhadora, perderam sua voz autônoma, portanto, a política pós-moderna toma como objeto a vontade programática dos grupos dominantes de acomodar as demandas dos movimentos organizados, que, por sua vez, organizam sua ação política nos termos estabelecidos externamente pela classe dominante. (ARONOWITZ, 1992, p.164).

Nesse sentido o narrador sintonizado com o discurso pós-moderno fratura a forma do filme ao acomodar os trabalhadores na Feira da Carne, como se aquele contexto fosse apenas um escape simbólico de maneira a preencher o vácuo da consciência expropriada daquelas pessoas que, sem voz ativa na esfera pública e sem ao menos entender quais transformações sofriam as tecnologias de seu tempo, passam a exteriorizar de maneira grotesca o sentimento comum de expropriação, de sua subjetividade, criatividade, saberes e trabalho, copiados por máquinas fetichizadas.

De qualquer maneira, a platéia pode expressar seu pensamento dialético optando por não eliminar David e, por extensão, Joe, num claro interesse simbólico de não regressar aos níveis de vida anteriores ao atual, indicando que possuem capacidade de mediação entre homem e máquina e que preferem conciliar velho e novo modo de vida, na idéia de que a maquinação faz parte do humano. Se bem que *I.A* sinalizará com a destruição total da raça humana, cuja lembrança está na mente da máquina David, que os discursos hegemônicos de uma camada das elites dominantes e sua fé no mito do progresso, poderão não ter destino certo e glorioso se estiver amparado somente pelos rumos da tecnociência em sua atual fase de mercado.

David: Pinóquio pós-moderno no País dos Brinquedos.

- Para seu conhecimento, todos aqueles que têm essa profissão terminam quase sempre no hospital ou na cadeia – disse o Grilo falante.

David não faz idéia que já foi um “menino de verdade”, ou melhor, ele é uma cópia artificial do filho falecido de seu criador o Dr Hobby que projetou as características físicas do seu filho para seu maior projeto: o Meca filho. Com isto, vemos que o próprio Dr Hobby quis dar alívio para a dor de sua perda familiar. Enquanto o David mecânico foge pelas cidades, Dr. Hobby olha para as fotos de seu filho falecido que estão espalhadas por todo o seu escritório na *Cybertronics*.

Aqui o cinema problematiza a questão da vida artificial e suas consequências. Pois numa perspectiva ética, quem decidiria quais pessoas poderiam clonar seus filhos, num contexto que prioriza o controle de natalidade das massas humanas?

Após saírem da Feira da Carne, Joe convida David para ir até um lugar repleto de mulheres onde a Fada Azul poderia estar. O lugar se chama *Rouge City* e seria um local de luxúria, um convite ao prazer e diversão semelhante a cidade estadunidense Las Vegas, mundialmente conhecida como “A cidade do pecado”.

Fato semelhante ocorre na estória original de Pinóquio. Ele estava na casa de seu pai, a Fada Azul lhe faria uma festa no dia seguinte para fazer dele um menino de verdade. Ela permitiu que ele fosse até a cidade à noite para convidar seus amiguinhos para que no dia seguinte viessem à festinha. Após convidar seus amigos, Pinóquio encontra um garoto conhecido por nome de Pávio.

-Pávio era o menino mais preguiçoso e mais malandro de toda a escola, mas Pinóquio o queria muito bem.

Pinóquio disse:

- Amanhã deixo de ser um boneco e me torno um menino, como você e como todos os outros.

- Bom proveito. (disse Pávio).

-Amanhã, então, espero você na minha casa.

E Pávio que estava de saída para uma nova aventura diz:

-Vou morar em um país... que é muito mais bonito que este, uma verdadeira maravilha! Chama-se “País dos Brinquedos”. Por que você não vem também?

Este convite mais parece uma tentação para que Pinóquio recuse se tornar um menino de verdade e prefira, ao lado do humano Pávio, a condição de boneco no país dos brinquedos. Após relutar um pouco Pinóquio acaba abandonando a idéia de ser menino de verdade e ter que estudar e trabalhar para poder desfrutar de tudo o que o país dos brinquedos prometia. Conforma disse Pávio.

- A gente passa brincando, divertindo-se de manhã até a noite. À noite se vai para a cama e, na manhã seguinte, recomeça tudo de novo.

- Mas, então – acrescentou Pinóquio -, você está realmente seguro de que nesse país não existem escolas?

-Nem professores?

- E não existe obrigação de estudar?

E Pávio responde:

- Nunca, nunca, nunca!

Depois dessas promessas de felicidade absoluta, Pinóquio decide abandonar novamente seu pai e sua Fada e sai com os garotos para pegar uma carona num carro que, no meio da noite, os levaria até o País dos Brinquedos. (Collodi, 2002, pp. 147-152)

Nesse sentido, devido às coincidências entre as histórias, entendemos que Gigolô Joe apresenta, na moral da trama, semelhança ao garoto Pávio. Pois ele também faz um convite para David de ir para uma cidade de prazer e diversão.

Joe afirma que no mundo dos Orgas (seres orgânicos) a cor azul representa melancolia, pode não ser por acaso que esta cor permeia toda a película, como vimos na cama-espacial de Martin, a luz que identifica os Mecas, a luz da Lua na mata, a luz que

emana da mulher-estátua na porta da igreja, a cor do carro de Mônica, a cor da manta que David carrega na mata, são algumas citações da predominância do azul no filme. Por isso Joe, ensaiando passos de dança, afirma que vai mudar a cor da Fada Azul de David, ao fazê-la gritar de prazer ao Luar. Ele diz:

- *Ela te fará um menino de verdade e eu farei dela uma mulher de verdade.*

- *E tudo estará certo no mundo porque você segurou a minha mão e salvou a minha cabeça.*

David pergunta para Joe porque ele agia daquela maneira. Joe responde que aquela era a sua profissão: Gigolô. Os dizeres do Grilo falante que abrem este tópico podem facilmente indicar Joe e sua profissão.

Eles conseguem carona e seguem para *Rouge city*, uma cidade na costa oeste dos EUA cheia de luzes, estabelecimentos que prometem alegria e diversão sexual, mas acreditamos que seja uma referência ao filme *Moulin Rouge* (EUA, 2001) – do francês Moinho Vermelho - que estreou nos cinemas no mesmo ano de I.A. e narra a estória de uma dançarina no famoso cabaré construído em 1889 por Josep Oller, dono do Paris Olympia, outro cabaré situado na França do século XIX.

Como foi em *Blade Runner* e *HBC*, aqui em I.A as mulheres são mães, amantes, dóceis fadas, prostitutas, mas estão sempre a serviço dos homens, corroborando nossa idéia de que temos um narrador cinematográfico masculino cujo olhar recai de maneira conservadora sobre o feminino. Quando o narrador permite que Joe diga que a Fada Azul fará de David um menino de verdade, e que Joe faria dela uma mulher de verdade, fica patente o ponto de vista conservador e, por que não dizer, machista do narrador cinematográfico. Permanece a visão da mulher como objeto do amor e do sexo, e como um meio de tornar mais homens reais ao trazê-los ao mundo.

Porém, como nos alerta o Grilo Falante, “*todos aqueles que têm essa profissão terminam quase sempre no hospital ou na cadeia*”. Mais adiante veremos que a postura conservadora do narrador masculino, permite a existência de cidades como *Rouge City*, mas não se deixa fugir do ideal de família que acredita punindo Gigolô Joe por suas “contravenções” sociais e morais.

Na estória de Collodi, Pivio e Pinóquio após passarem cinco meses no País dos Brinquedos são transformados em burros e vendidos para o trabalho. Pinóquio sofre muito, porém ganha o perdão da Fada Azul, Pivio permanece como burro e seu destino é ignorado pelo narrador do clássico italiano.

Joe e David seguem para *Rouge City*, a cidade nos lembra Las Vegas devido a multiplicidade de bares, boates e cassinos, mas devido a água que a circunda também se assemelha a Los Angeles ou São Francisco. David e Joe passeiam pelas ruas, entre bares e luzes de neon. Muitas imagens fazem referência às mulheres, alguns bares têm o formato de pernas de mulher, bocas vermelhas piscam suas luzes de neon, outros locais têm shows como nos cabarés, enfim é uma espécie de cidade do prazer, pelas imagens que assistimos do lado de fora podemos imaginar o que se passa lá dentro; na estética pós-modernista para a arquitetura não existe distinção entre o exterior e o interior.

Como pontua Jameson, “muito edifícios pós-modernos parecem ter sido projetados para serem fotografados, pois só em fotos ostentam sua existência brilhante e sua realidade, com toda a fosforescência de uma orquestra *high-tech* em CD” (JAMESON, 1995, p. 121).



Aspecto da *Rouge City* que é um imenso cabaré pós-moderno.

Novamente resgatando referências no passado a estética pós-moderna de I.A faz um *remake* dos antigos cabarés de *Moulin Rouge* que servem de inspiração na estética para esta cidade do prazer. E isso configura outro aspecto do pós-modernismo, que se permite a uma constante intertextualidade onde nada é novo e sim a repetição de formas, numa nova roupagem para o velho que nos é tão familiar. Como disse Connor (1993), no que se refere à arquitetura, o pós-modernismo precisa recusar o compromisso do modernismo com o novo, estabelecendo conexões com o passado. “[...] para ser de fato novo, o pós-modernismo deve ser velho. E, no entanto, como insiste Jenks, não pode ser confundido com o resgate direto do passado [...] o novo antigo e o antigo novo” (p. 67).

Outro aspecto que chama atenção na foto acima que apresenta essa cidade, é o aspecto da imagem na pós-modernidade com o caos de signos, mensagens e significações concorrentes, consideradas como resultado “da reciclagem, da fusão em vários níveis, dos significantes descontínuos, da explosão de fronteiras e da erosão. (BRUNO *apud* HARVEY, 2004, p. 279).

Nas cenas seguintes, ao entrarem no salão do *Dr know* (doutor Saber) David fará as perguntas a uma espécie de avatar semelhante a um homem idoso que, por estar reprogramado indicará o endereço da sede da *Cybertronics* em Manhattan como endereço da Fada Azul.

Temendo retornar para o que considera como fim do mundo, Joe quer convencer David a ficar em *Rouge City*, e para isto faz um discurso contra a fragilidade dos seres humanos, num tom maniqueísta bem familiar aos filmes Hollywoodianos. Joe representaria a oposição entre os seres humanos ou o lado mau dos Mecas, contudo, ele próprio nos parece alegoria de um homem também idealizado. Joe diz:

- Eles nos odeiam, os humanos. Eles não têm limite.

David protesta. E aquilo que foi programado para amar passa a demonstrar um comportamento obsessivo. Vejamos o que ele disse:

- Minha mãe não me odeia! Porque eu sou especial e único! Sou especial e único! Porque nunca houve ninguém como eu! Nunca! Mamãe ama o Martin porque ele é real, e quando eu for real mamãe vai ler pra mim, me pôr na cama, cantar pra mim, vai ouvir o que eu digo, vai deitar comigo e vai me dizer 100 vezes por dia que ela me ama!

Joe diz que ela ama o que David faz pra ela, como as clientes dele o amam pelo que ele faz por elas. Joe diz para David que sua mãe não o ama porque não pode. Ele não é de carne e osso, não é um cão, um canário, porque foi projetado com um propósito como todos os outros robôs. E está sozinho porque os humanos se cansaram dele ou o substituíram por um modelo mais novo. Ou ficaram descontentes por algo que David fez ou quebrou. E Joe insiste em mudar as idéias do menino dizendo:

- Eles nos fizeram espertos demais, ágeis demais e em número excessivo. Nós sofreremos pelos erros deles, porque, quando o fim chegar, tudo o que restará somos nós. Por isso eles nos odeiam, por isso você deve ficar aqui comigo!

David olha para Joe e se despede. Não vai mudar de idéia e o narrador cinematográfico punirá Joe tirando-o do filme após ser preso pelos policiais caçadores de seres infratores da lei. Mas antes de ser punido, Joe ajuda David a chegar a seu destino, e observa-o entrar na sala onde supostamente estaria a Fada Azul porém, David encontrará seu pai criador.

Diga que eu existi!

No laboratório do Dr. Hobby em busca da Fada Azul não encontrada, David tem o seu “momento de rebeldia” após encontrar outro robô idêntico a ele e que o chama para conversar. Ao ver o menino de costas David pergunta:

- *É aqui que eles te fazem real?* (David)

- *É aqui que eles te fazem ler.* (clone)

- *Você é real?* (David)

- *Acho que sim.* (diz clone)

- *Você é eu?* (David)

- *Eu sou o David.* (diz o clone).

- *Não é!* (responde furioso David).

- *Sou sim. Eu sou o David.* (diz o clone).

- *Eu também sou.* (responde David resignado).

- *Oi, David! Você sabe ler? Pode-se sentar para lermos juntos? Vamos ser amigos?* (diz o clone).

- *Você não pode tê-la!* (diz David falando baixo).

- *Não estou ouvindo.* (responde o clone amigável).

-Ela é minha, eu sou o único. (grita David).

David pega o abajur e começa a gritar batendo no clone e destruindo-o.

- Eu sou David! Ele repete insistentemente por cinco vezes.

- Eu sou especial! Eu sou único! Eu sou o David!

- Ela é minha! Eu sou o David! Eu sou David!

Dr. Hobby entra na sala e toma o abajur das mãos do Meca. Hobby diz:

- Sim, você é o David. Eu estava te esperando.

-Dr. Saber disse que você estaria aqui. A Fada Azul também está aqui?(diz David).

- Eu conheci a sua fada Azul com a Mônica. (Diz Hobby).

- O que você acha que a fada pode fazer por você? (Hobby)

- Me tornar um menino de verdade. (David)

- Mas você é um menino de verdade. Pelo menos o mais real que eu já fiz, o que faz de mim a sua fada Azul. (diz Hobby exaltando a si mesmo).

- Você não é ela. O Dr. Saber disse que ela estaria aqui na cidade engolida pelo mar no fim do mundo. (diz David).

- É o que você precisava saber para te fazer voltar para casa. E foi a única vez que interferimos. A única ajuda que demos a ele para que ele te desse. Para que você voltasse pra casa. Até você nascer robôs não sonhavam, robôs não desejavam, a menos que nós ordenássemos. Você faz idéia do sucesso que nos tornamos? (diz Hobby para David no seu laboratório escuro).

E Hobby continua:

- Você encontrou um conto de fadas e, inspirado pelo amor, repleto de

vontade, saiu numa jornada para torná-lo real e, o mais impressionante, ninguém te ensinou! Na verdade, nós te perdemos. Quando te encontramos não falamos, porque nosso teste era simples. Aonde seu raciocínio próprio o levaria?

- A conclusão lógica! A Fada representa a falha humana de procurar o que não existe ou o maior dom humano: a habilidade de buscar os nossos sonhos. E isso é algo que nenhuma máquina havia feito antes de você.

- Eu pensei que fosse único. (diz David).

E aparentando perder a paciência, Dr Hobby responde com tom de voz firme:

- Meu filho era único! Você é o primeiro de uma espécie.

Hobby olha para David que parece estar desolado. Ele diz:

- David!

E o robô responde quase que sem forças:

- Meu cérebro está falhando.

- Você quer conhecer seus verdadeiros pais? A equipe está ansiosa para falar com você. Quero que você espere aqui. Eu vou chamá-los.

(diz Hobby em tom de ordem ao robô – grifo nosso).

- Queremos saber de tudo sobre suas aventuras. Queremos te agradecer e te dizer o que virá em seguida. (diz Hobby saindo da sala).

David caminha pelo laboratório, a câmera passa entre ele e a mesa repleta de fotos de Dr. Hobby com seu filho falecido que se chamava David. David vê o símbolo da *Cybertronics* que tinha desenhado para Martin. Vê as caixas com os Mecas prontos para entrega. Ele sai da sala e busca a profundidade das águas que inundam a cidade. Ele nega essa existência reificada.

Na saída hollywoodiana, o narrador ainda usa o Gigolô Joe que estava com Tedy observando, de fora da cena, o suicídio de David. Após um cardume de peixes

envolver David, como já tinham feito com o Pinóquio na ocasião que esse virou burro, eles o trazem até a superfície onde Joe o salva das águas.

Policiais perseguiram Joe por ter roubado um veículo misto de helicóptero e carro que pode submergir ao fundo das águas na cidade inundada. Um corte na cena e Gigolô Joe é suspenso por cabos eletromagnéticos que o puxam para ser novamente preso e, desta vez, não há escapatória para ele. Ao se despedir, Joe, numa auto-afirmação de sua identidade – como se fosse alegoria de humano-, grita para que David diga a todos que ele existiu.

- *Diga que eu existi!*

Seria a máquina David a única testemunha do que os homens fizeram com o planeta em *I.A*? Pela visita dos extraterrestres, parece que sim. David dirá que Joe existiu, mas também dará testemunho da racionalidade irracional de Dr. Hobby, de seu filho David, da cura de Martin pela ciência moderna, da carência de Mônica, do ciúme de Henry e da efemeridade de *Flash Fair*.

Acreditamos que na forma do filme, Joe tenha sido preso porque nosso narrador se permite a fugas aos centros de prazer e lazer como a *Rouge City*, mas como sua formação é cristã e sua moral é conservadora, ele não pôde fugir todo o tempo do seu condicionante social, no qual se refugia e defende: a família nuclear, o primogênito que deve ser homem, a sacralização do casamento, a naturalização do amor como dom “divino”. Além disso, Joe roubou um carro, e nesta sociedade os desajustados são punidos.

Apesar de o filme explorar o campo da engenharia genética aliada à robótica e biotecnologias para a transformação humana o que observamos é a centralização disso tudo na figura do “EU”.

Talvez, a engenharia genética seja a mais fundamental “ampliação do poder humano” sobre a vida e, facilmente, a mais avançada forma de técnica já concebida. Então, no sentido do verdadeiro significado da arte da engenharia genética é uma decepção completa. Por exemplo, considere a tendência atual de “composição de corpo”. Muitos na indústria cultural pós-moderna vêem uma composição de corpo como um veículo de expressão artística. Entretanto, outros vêem a composição do corpo mais como um ato conformista do que criativo, desenhado para reengenhar um “eu” que ganhará aceitação, aprovação e adulação dos outros. O propósito quase sempre é corrigir falhas e tornar o desempenho perfeito, com objetivo de atingir alguma norma

de aceitabilidade socialmente mediana. Não é uma projeção do ser interior único de alguém no mundo, uma celebração da comunhão, mas sim uma tentativa de se refazer para “encaixar-se” no mundo. É a técnica substituindo a arte. (RIFKINS, 1999, p. 237).

Desta forma, convém pensar, a partir de Rifkin que nesses filmes pós-modernos, a técnica de criarem robôs substitui a arte no sentido que os robôs apresentados reivindicam todo o tempo um “eu”.

David grita que é único, o Sr. Martin diz para Andrew que ele é único, Gigolô Joe diz que existiu, e Sony também afirmará que é único em *Eu, robô*. Esses seres buscam a unicidade perdida na sociedade do fragmento, e querem aceitação, mas ao quererem uma adequação ao mundo humano, que tanto criticam, o narrador lhes impõe que percam a noção de singularidade e que se ajustem aos ditames sociais.

Decidir como transformar o corpo humano está mais relacionado à técnica do que com a arte. Como diz Rifkins “não é arte, mas artifício”. E com relação às novas biotecnologias esse autor critica que cada vez mais são confundidas, a habilidade de escolher com a de criar; “pensamos a nova manipulação tecnológica como um ato criativo, quando na realidade, ela é meramente um conjunto de escolhas compradas num mercado” (p. 237).

Com isto,

A revolução biotecnológica é, acima de tudo, o parque de diversões fundamental do consumidor, oferecendo-nos a liberdade de reformular nosso próprio atributo biológico e o resto da natureza para adaptar qualquer idéia ou desejo que possa nos mover. Mais importante, as novas tecnologias genéticas nos concedem um poder divino para selecionar as características e o futuro biológico de muitos seres que virão após de nós – a maior experiência de compra de todos os tempos (RIFKINS, 1999, p.237)

O final de *I.A* demonstra que uma parte da sociedade estadunidense, na figura do narrador cinematográfico, “resolve no domínio do imaginário as contradições que não consegue superar no real” (JAMESON, 1985, p. 14). Nesse sentido as cenas finais são pura fantasia nos indicando que o narrador cinematográfico é adulto, porém jovem. Têm acesso à informação e está otimista em relação às novas tecnologias e promessas da era da biologia.

O narrador recompensa o expectador do cinema com um final imaginário, fantasioso como as histórias contadas por Mônica durante sua vida, improvável e fictivo, mas que tem a função de manter as pessoas – como disse Dr. Hobby – presas na busca por aquilo que não existe.

David desenvolveu as duas habilidades, sua esperança tipicamente humana o guiou até o fundo do mar, onde um cardume de peixes o envolve levando-o para tona. Ao empreender nova fuga, ele fica preso nos destroços do parque de diversões também submerso pelas águas. David foi punido novamente como quando Pinóquio fugiu com seu amigo Pivio para irem à Cidade dos Brinquedos. Agora, sob a escuridão das águas, a imaginação de David, as memórias cultivadas em torno de histórias de fadas lhe possibilitam sonhar com uma saída mágica para sua situação irreversível.

Ele desobedeceu Dr. Hobby que pediu para ele esperar em sua sala até a equipe da *Cybertronics* viesse conversar com ele. Mas após recuperar as esperanças, David pega o anfibicóptero deixado por Joe que fora definitivamente preso e foge com o veículo roubado pela escuridão das águas dentro do que seria um parque temático de diversões; primeiro vê a imagem de um livro, depois a placa indicando que ele está na história de Pinóquio, depois passa pela oficina de Gepeto como se a forma fílmica nos indicasse quem realmente foi David. Ele vê o homem construindo o boneco, a sala com as marionetes penduradas, o martelo e a talhadeira, símbolos da sua construção. Em seguida ele sobrevoa um lance de escadas, que apontam para cima em direção à sua suposta redenção que seria o encontro com a Fada Azul. Ela é jovem, linda, tem uma vara na mão direita, ela olha para ele e a câmera funde as faces de ambos numa só imagem como se igualasse a condição dos dois no mesmo boneco que ambos significam.

David repousa o anfibicóptero no fundo das águas, mas se trata de um veículo roubado, e ele é castigado com a queda da roda gigante em cima do veículo prendendo-o para sempre no fundo das águas azuis. Assim foi com Pinóquio quando pegou carona num carro com outros meninos maus para irem morar no País dos Bonecos onde todos os dias são dias de férias. Após cinco meses de boa vida, Pinóquio e Pivio foram transformados em burros e depois foram vendidos à uma companhia de palhaços para trabalharem nos show com argolas. Depois de trabalhar até ficar manco, Pinóquio é novamente vendido, mas seria morto, atirado ao mar para que após se afogar tivesse sua pele retirada e transformada em tambor. Pivio foi comprado por um lavrador e não soubemos seu final.

Na história de Collodi, Pinóquio foi novamente salvo pela Fada Azul que tinha tomado a forma de uma mulher e ido até o circo observar a situação daquele burro cansado. Após ser lançado ao mar, Pinóquio é envolvido por um cardume de peixes que comem sua carcaça de burro deixando apenas a madeira do boneco que estava

escondida dentro do burro. Com isto, ele voltou a ser boneco como antes. Mas seu castigo continuaria, pois ele foi levado pelo dono do burro ao mercado para ser vendido como lenha. Após ouvir de seu patrão qual seria seu novo destino Pinóquio, assim como David, se atira ao mar para fugir de virar carvão, porém é engolido por uma baleia.

Ao fim de sua jornada, Pinóquio consegue sair de dentro da baleia e reencontrar seu pai Gepeto a quem jura nunca mais abandonar. Pinóquio começa a trabalhar e estudar e é presenteado pela Fada Azul com vida na forma de um menino de verdade. Porém David fica ali diante de sua Fada, também boneco, Azul repetindo infinitas vezes a frase:

- Fada Azul me transforme num menino de verdade! Por favor, Fada Azul. Me transforme num menino de verdade.

Entra em cena a mesma voz em *off* que abre o filme e o narrado nos diz:

- E David continuou a implorar à Fada Azul à sua frente. Ela, que sorria suavemente para sempre, ela que o acolhia para sempre. Por fim, os faróis diminuíram e apagaram, mas David ainda podia enxergá-la palidamente durante o dia. E ele ainda falava a ela esperançoso. Ele suplicou até todas as anêmonas marinhas murcharem e morrerem. Ele suplicou até o oceano congelar e o gelo envolver o anfibicóptero enjaulado e a fada também prendendo-os juntos onde ele ainda podia vê-la, um fantasma azul no gelo, sempre lá. Sempre sorridente, sempre esperando por ele.

-Por fim, ele não se movia mais, mas os seus olhos sempre ficavam abertos, fitando para sempre a escuridão de cada noite. E o dia seguinte, e o dia seguinte...

-E assim, dois mil anos se passaram

Finalmente: um amor só seu

Com a chegada do grupo de extraterrestres (uma especialidade de Spielberg) e sua nave espacial formada por placas que se encaixam e desencaixam como um bloco fragmentado, David é encontrado congelado. Reanimado com um toque, David

desperta, sai do anfibicóptero e caminha em direção a Fada Azul que, como um monumento analógico ao moderno, está ali a sua frente. Ao tocar na escultura semi-congelada esta trinca e quebra em vários pedaços. Os seres observam a atitude de David e com apenas um toque em sua testa fazem um *download* de suas memórias, informando-se, assim, de todas as experiências passadas pelo robô. Tomam conhecimento do sonho de David e decidem presentear o menino com um dia ao lado de Mônica.

Em seguida, David abre os olhos, ele está de volta ao cenário que tinha sido a casa de Mônica. A música orquestrada volta a tocar e David procura por sua mãe.

Os ETs configuram uma Fada Azul pós-moderna e digital para falar com David, a sua forma é de um avatar tão imaterial como foi o Dr. Saber em Rouge City.

Mas a Fada Azul pós-moderna diz para David que não pode transformá-lo num menino de verdade. Ela é um dos seres extraterrestres que transformou sua forma para falar com o robô. Ela diz que leu tudo aquilo que ele tinha reservado em suas memórias. Reafirma que ele é único e que deseja sua felicidade. David pergunta onde está sua mãe, se ela está fazendo compras com Martin. A Fada explica que dois mil anos se passaram e sua mãe já não existe mais. Ele chora, mas a Fada diz que se ele se sentir só ela poderia trazer de volta outras pessoas de seu passado. Ele diz que se é assim porque não trazem sua mãe de volta?

A Fada Azul explica que precisa de uma amostra da mãe dele para poder trazê-la de volta, como um osso ou uma unha. Nesse instante Tedy, também descongelado, entra na sala e tira o fio de cabelo que guardara no bolso desde o dia que David cortou de Mônica a pedido de Martin.

A Fada azul atenderá ao pedido de David.

Representados como figuras piedosas, os seres extraterrestres decidem clonar a mãe de David a partir do fio de cabelo. Os ETs são parecidos com humanos sem rostos, são altos, magros, com cabeça, tronco e membros. Com voz serena, expressando sabedoria, um desses ETs explica para David que ele poderá ter sua mãe novamente, só para ele, mas só por um dia. Os seres clonados não viviam mais que 24 horas.

David aceitou acreditando que um dia com sua mãe seria como um dia no anfibicóptero, ou seja, mais de mil anos. Ele teria aquilo que estava escrito na caixa dos robôs: “*At Last – A Love Of Your Own*”.

Em seguida eles levam David até o cenário da casa de Mônica totalmente restaurado e, como se nada tivesse acontecido, David tem um dia de contos de fadas.

Ele acorda sua mãe, prepara o café, recebe amor de sua mãe que faz para ele tudo aquilo que ele mais desejou; eles fazem desenhos, brincam, dão risadas. Até um bolo de aniversário ele ganhou de presente, mas ao apagar as velas uma delas insiste acesa, lembrando que aquele momento terá seu fim. No fim do dia, ela sente sono e vai para cama dormir. Ela deita e dorme para sempre, e deitado ao seu lado, David foi capaz de adormecer também e, segundo o narrador, *ir para o lugar onde os sonhos nascem*. Se Dr. Hobby deixou duas opções: ou a busca humana para aquilo que não existe ou a capacidade de sonhar, o narrador cinematográfico escolheu a capacidade de sonhar, ou para esta leitura a saída no plano diegético se dá através da saída consoladora, que demandam corações ansiosos de fantasia por não suportarem as ambigüidades nem a carga de ironia contidas na experiência social.

Como disse Johnson, esse foi o mundo da artificialidade, a Inteligência do Meca-filho era artificial, seus momentos na casa de Henry e Mônica, seu dia de sonho realizado, tudo fantasia pós-moderna.

Embora o narrador cinematográfico buscasse o ideal de amor entre mãe e filho a trama nos mostra o contrário, o amor não é natural e, ao segurar a mão do Meca filho enquanto ele fazia reparos, Mônica demonstrou amá-lo mais que seu filho biológico Martin. Ela pareceu cuidar de Martin mais por obrigação do que por um suposto amor natural. Nas cenas que ela olha os desenhos de Martin e lê suas mensagens ela não se emociona não chora como faz com as mensagens de David. Ela não levou David para a *Cybertronics* porque o amava. Inferimos que a cena final, do dia de amor entre mãe e filho, sinaliza no discurso não manifesto o que essa sociedade pós-moderna vivencia como sendo amor. Como aponta Costa (1999), “sem retaguarda dos laços culturais mais vastos, o amor tornou-se derrisório. Em vão quisemos fazer dele um só e o mesmo passaporte para a “ilha dos prazeres” e para o céu das emoções perenes” (p. 20). E foi justamente isso que o narrador de *I. A* tenta fazer; ele sabe de sua posição social de marido e pai, contudo quis vivenciar a quebra dos vínculos matrimoniais na imagem de Gigolô Joe na *Rouge City*. E diante do impasse de não poder assumir por nenhuma dessas formas de envolvimento humano, também conhecidas por amor, o casamento e o sexo livre, ele pune Joe e presenteia David e Mônica com um dia de amor sincero de mãe para filho: “Sem a moralidade tradicional, o amor mostra os pés de barro de toda paixão humana; com a moralidade tradicional, traz um ranço de ascetismo que ninguém mais pode aceitar. (idem, p. 20).

Mônica lamentou-se pedindo que David a perdoasse por não ter lhe falado mais do mundo – e diríamos – por ter lhe falado muito de fantasias. A trajetória desses personagens na trama sinaliza uma impossibilidade de reconciliação entre os seres humanos e seu mundo tecnicista. Os homens tentaram dar sentido ao seu mundo através do amor, crendo que até nas mercadorias poderia incuti-lo, como pensou Dr Hobby e seu Meca-filho ou com o Meca do amor Joe. Porém, a tentativa se mostrou um fracasso na sociedade narcisista, egoísta e como apontou a questão inicial do filme – sobre a responsabilidade humana em amar suas criações – ficou um tom de descompromisso, ou ainda de desresponsabilização dos homens em relação aos seus inventos e dos homens em relação aos outros homens. Nesse sentido, Costa aponta que,

[...] não nos perguntamos se o amor com que sonhamos pode sobreviver ao desmoronamento da moral patriarcal e, sobretudo, à nossa paixão pelo efêmero. Em seu berço histórico, o amor foi embalado por adiantamentos, renúncias, devaneios, esperanças no futuro e “doces momentos do passado”. Ele nasceu na “era dos sentimentos”, do gosto pela introspecção e por histórias sem fim de apostas ganhas e perdidas. Hoje entramos na “Era das Sensações”, sem memórias e sem história. Nada nos parece mais bizarro e tedioso do que aventuras sem orgasmos e sofrimentos sem remédio à vista. Aprendemos a gozar com o fútil e o passageiro e todo “além do princípio do prazer” é só um vício de linguagem ou da inércia dos costumes. Em suma, vivemos uma moral dupla: de um lado, a sedução das sensações; de outro, a saudade dos sentimentos. Queremos um amor imortal e com data de validade marcada: eis sua incontornável antinomia e sua moderna vicissitude! (COSTA, 1999, p. 21).

Com estas palavras finalizamos a análise de *I. A*, concluindo que sua narrativa nos falou da tentativa humana de reconciliar mundo e homens através de um suposto laço de amor que os homens criaram, mas isso foi impossível. Pois as bases dessa sociedade são contraditórias e formam seres igualmente contraditórios.

Se com HBC havia uma busca pela família ideal, e em *I.A* manter esse ideal de família foi complicado devido as antinomias apresentadas no filme, veremos que em *Eu, Robô* que instâncias como amor e família explodiram em pedaços na fragmentação do pós-modernismo e o aprofundamento de suas contradições.

Capítulo III

Eu, Robô: a família se fragmenta e o indivíduo perde - se nos dilemas do pós-modernismo

“Os Estados Unidos não existiam. Quatro séculos de trabalho, de derramamento de sangue, de solidão e medo criaram esta terra. Construímos a América e o processo nos tornou americanos – uma nova raça, enraizada em todas as raças, manchada e tingida de todas as cores, uma aparente anarquia étnica. Então, num tempo pequeníssimo, tornamo-nos mais semelhantes do que éramos diferentes – uma nova sociedade; não grandiosa, mas propensa, por nossas próprias faltas, à grandeza, e pluribus unum⁴⁸”.

Steinbeck

Nas cenas iniciais de *Eu, Robô* (EUA, 2004), uma música de suspense e mistério “mergulha” o espectador numa tomada fechada do que seria um meio aquoso, um laboratório talvez, um caldo de cultura biológica ou outro meio artificial que se movimenta e produz bolhas de ar em meio aos créditos do filme. Inserir os créditos no início das imagens é uma tendência da própria economia dos filmes hollywoodianos que visam, sobretudo, garantir que o espectador leia os nomes dos principais envolvidos na realização do filme, como o estúdio, o produtor, diretor e os atores principais.

A primeira divulgação científica do filme, que estreou no Brasil em seis de agosto de 2004, repete a leitura das três leis da robótica como ocorre em *O Homem Bicentenário* (EUA, 1999). Entretanto, aqui, as leis são apresentadas num clima bem menos festivo, a música possui um tom forte quase ameaçador imprimindo mistério e tensão nesta abertura. Um narrador em *off* lê com voz séria as 3 leis para o público:

1º lei - Um robô não pode ferir um ser humano, ou por falta de ação permitir que um humano se fira.

2º lei – Um robô deve obedecer as leis dadas por humanos exceto quando essas ordens entram em confronto com a lei número 1.

⁴⁸ “e *Pluribus unum*” do latim significa: “de muitos um”. In: Karnal, 2008.

Nesse momento, um corte revela que a cena na água é de um acidente entre dois automóveis que submergiram em um lago. O rosto de uma menina batendo no vidro em pedido de socorro é mostrado rapidamente. Outro corte e segue a leitura:

3º lei – Um robô deve proteger sua própria existência conquanto que tal proteção não contrarie as leis número 1 e 2.

Outro corte e num dos carros submersos a menina que pede socorro está presa, pois a porta e vidro do carro estão fechados, e com a entrada de água no veículo ela se desespera diante da possibilidade de se afogar. No outro carro está um adulto. Um robô passa pelo local e ao presenciar o acidente mergulha na água, quebra com um soco o vidro lateral do carro e socorre o adulto ignorando os pedidos deste homem para que o deixe ali e salve a menina do outro veículo. A cena seguinte focaliza o rosto da menina resignada dentro do carro que afunda indicando sua morte.

A cena dramática causa impacto inicial e é bruscamente cortada pelo close nos olhos do homem que foi resgatado pelo robô, este homem é jovem, negro e forte e se chama Dell Spooner (Will Smith) ⁴⁹. Ele acaba de acordar ao som estridente de um relógio-despertador digital; são oito horas da manhã e quando Spooner se vira para desligar o objeto ensurdecador vemos que ele tem na mão direita um revólver idêntico ao de Deckard, de *Blade Runner* (EUA, 1982). O som alto e o corte brusco das imagens promovem sustos no espectador. O filme é cheio de referências à *Blade Runner*.

Em seguida, o público será introduzido ao universo fictivo de Dell Spooner – ou Spoon, como também é chamado o jovem detetive de Chicago – ele parece possuir diferentes traumas ocasionados pelo acidente de trânsito. Um dos traumas é físico, pois ele tem de se acostumar com novas partes (próteses biônicas) implantadas em seu corpo,

⁴⁹ O ator e *rapper* Will Smith corrobora a fórmula para *Blockbuster* que inclui como personagem principal um ator famoso dos EUA. Will já era bastante conhecido pelo público do ocidente por ser cantor e atuar num *sitcom* (comédia de costumes) americano intitulado *Fresh Prince of Bel-Air* ou como foi traduzido no Brasil *Um maluco no pedaço* seriado transmitido pelo SBT e bem conhecido entre os jovens brasileiros. Nesta série Will faz o papel de um jovem que também se chama Will é nascido num bairro pobre da Filadélfia e vai morar com os tios ricos em *Bel-Air* um bairro nobre de Los Angeles. O sucesso desta série rendeu quatro temporadas nos EUA faz sucesso de vendas com DVDs e lançou Will Smith para o cinema onde ele atuou em *Men in Black* (EUA, 1997) traduzido para o Brasil como *MIB: Homens de preto*. Will canta algumas músicas nos filmes que atua e ganhou o MTV Movie Awards de Melhor Canção por *Men in Black* de 1997. Atualmente ele é um dos atores mais bem pagos de Hollywood e é muito apreciado pelos produtores como um campeão de bilheterias nas estréias nos cinemas. Neste ano de 2009 ele esteve no *81st Annual Academy Awards* e afirmou adorar fazer filmes de ação devido o alto orçamento e a quantidade de público-fans que ele ganha com esses filmes. Fonte: TNT 22/02/2009.

e outro é emocional ou psicológico, pois além de sofrer um grave acidente ele também presenciou a morte de uma garotinha, a qual não pode salvar.

A câmera passeia dentro de sua casa que se assemelha a um *Loft* com ambientes arejados, altos, abertos e coloridos, sobretudo com o fundo verde das paredes, há muitos objetos espalhados e nenhuma preocupação com estilo e decoração. Essa bagunça aparente contrasta com o rapaz de olhar sério que exercita o braço esquerdo numa fase de adaptação pós-operatória, pois saberemos que o acidente sofrido por ele é recente. O filme também informa que é recente a separação conjugal de Spooner que, semelhante ao caso do detetive Deckard em *Blade Runner*, foi casado e não tem filhos, preferindo morar sozinho.

Para ilustrar um pouco do estado emocional do personagem, o narrador mostra Spoon ligando um aparelho de som que toca uma música de Stevie Wonder gravada em 1973, e cuja letra fala de um homem que sofre ao não entender o porquê de algumas coisas acontecerem com ele e acredita ser azarado, daí é chamado de supersticioso (*Superstition*). Enquanto isso, a câmera nos mostra Spoon que toma banho cantando a música e com a arma pendurada bem ao alcance das suas mãos, outra vez nos lembrando Deckard que, possuidor da mesma arma, não ficava nenhum instante sem ela, nem mesmo quando lavava o rosto no banheiro. As diversas trancas na porta da casa de Spooner podem indicar o índice elevado de violência nas grandes cidades dos EUA, que perdurariam em 2035, o ano corrente informado pela película.

Além da violência nessas cidades, essas cenas podem ter vários significados que vão desde o medo do personagem de um provável ataque inimigo ou terem um significado mais amplo que remete à própria cultura do medo, e consequentemente do armamento, nos Estados Unidos, tema tratado por Michael Moore no documentário, *Tiros em Columbine* (EUA, 2002). Ao longo desta película, veremos cenas que evocam o significado desta cultura que incentiva a posse de armas, algo tão arraigado nos cidadãos estadunidenses visto que está presente na Constituição daquele país e podem ser adquiridas em qualquer loja de armas muito comuns nos EUA. Como nos informa Karnal (2008) a respeito da história dos Estados Unidos:

Já nas dez primeiras emendas à Constituição, em 1791, os direitos e liberdades individuais são esclarecidos e aprofundados. Essas emendas chamadas *Bill of Rights*, são muitas vezes consideradas mais importantes do que todo o texto da Constituição. [...] A segunda emenda garante o direito de cada cidadão ao porte de armas. (KARNAL, 2008, p. 96).

Além disso, como salienta David Harvey sobre o desenvolvimento econômico dos EUA, este também esteve baseado na fabricação de armas durante a II Guerra Mundial, e toda uma cultura do medo está enraizada nesta sociedade, de maneira que um “estilo paranóide” de viver se intensificou entre a população:

A dificuldade de alcançar a coesão interna numa sociedade etnicamente variada marcada por um individualismo e uma divisão de classes intensos produziu aquilo que Hofstadter chama de “o estilo paranóide” da política norte-americana: o medo de algum “outro” (como o bolchevismo, o socialismo, o anarquismo, ou simplesmente os “agitadores externos”) tornou-se crucial para criar solidariedades políticas na frente doméstica. A União Soviética e o bolchevismo foram assumindo cada vez mais o papel de principais vilões e inimigos (ficando o medo da China, incluindo a imigração chinesa, a espregar nas coxias). (HARVEY, 2005, p. 48).

É provável que o medo do detetive Spooner não esteja somente ligado a sua posição de policial em meio à violência nas grandes cidades, ou ao robô que deixou a menina morrer afogada e o assusta em seus pesadelos, mas pode remeter a essa obsessão norte-americana em relação aos seus temores de possíveis oponentes: os outros.

Gilberto Dupas (2009) nos fala da atualidade desse medo estadunidense ao afirmar que a exacerbação da intolerância faz dos cidadãos “culpados até prova em contrário” e, sendo assim, devem ser submetidos a medidas severas de vigilância. Inspeções em locais públicos, monitoramento eletrônico intenso, rastreamento de telefones, internet e movimentações financeiras estão entre os instrumentos de controle mais utilizados naquele país. Citando Bauman, Dupas afirma que a bandeira desse temor está nas palavras *Lei e ordem*, e o sentimento de insegurança geral cria falsos culpados, como por exemplo, os imigrantes e, conseqüentemente, programas radicais como *tolerância zero* contra a criminalidade. Segundo Dupas;

A ansiedade também está presente diante das tendências que transformaram o mundo do emprego, como o aumento do desemprego e a flexibilização do mercado de trabalho. Junto com a incerteza crescem o medo e a intolerância. O outro – personificado no diferente, no estrangeiro ou no muçulmano – passa a ser potencialmente um inimigo que lhe pode fazer mal, seja ele o vizinho estranho que pode ser um terrorista, seja o imigrante que fazia um trabalho que você não queria, mas que – agora – pode ser a sua alternativa de trabalho. (DUPAS, 2009, p. 26).

Nesse sentido, cabe aqui retomar Adorno em suas considerações sobre o cinema ao nos dizer que os objetos no filme possuem um componente irreduzível que é o seu signo social, muito embora a realização estética de uma intenção não seja suficiente para tanto: “Por isso a estética do filme, graças à sua posição em relação ao objeto, ocupa-se de modo imanente com a sociedade. Não há estética do filme, nem que seja puramente tecnológica, que não contenha em si a sua sociologia”. (ADORNO, 1994. p. 104). Esse raciocínio de Adorno e as citações de Harvey e Dupas nos ajudam a pensar porque vemos tantas armas em cena sem um significado imediato na trama que nos pareça plausível, como o caso dos personagens (Deckard e Spooner) que dormem com armas sob os travesseiros em filmes de ficção científica cujo tema base não é a violência evidente, como seria em filmes policiais ou filmes de faroeste. Certamente essas imagens trazem seu componente social imanente que é a cultura do medo própria da sociedade estadunidense.

Diferentemente de Deckard, que fica no apartamento em silêncio se servindo de bebidas destiladas (aqui o narrador não se preocupava em nos transmitir uma idéia de herói), Spooner é um personagem construído, sobretudo, para o público juvenil; sua imagem é de um homem jovem, saudável, bem humorado, politicamente correto, que aprecia a música urbana como o *rap* e pratica esportes (seu físico é típico de quem realiza prática esportiva como musculação e corrida, além das cenas em que ele esbanja na prática do *Parkour*⁵⁰). Em 2035, Chicago é parte de uma sociedade capitalista e o detetive Spooner vive do seu trabalho realizado nesta cidade e, ao contrário de Deckard que é obrigado a voltar para a atividade, Spooner é sempre questionado por seu chefe se está pronto para uma ocorrência policial envolvendo um robô, e isto é a razão de sua crise inicial.

Após o banho, Spooner reaparece vestido e calçando um tênis *All Star*, o que significa não apenas *merchandising* para a marca estadunidense de tênis de lona, mas também o gosto de Spooner por moda antiga (uma marca estética do pós-modernismo) visto que tanto sua avó Gigi quanto seu Chefe irão zombar do seu calçado *vintage* para 2035. Na sequência, ele sai para o trabalho e ao abrir a porta de sua sala dá de cara com um robô lhe fazendo uma entrega pela conhecida empresa *Fedex*. Com aspecto um tanto

⁵⁰ A palavra *Parkour* é derivada da palavra francesa *parcours* que significa percurso em português; é uma prática esportiva originada na França em finais dos anos 90, inicialmente em treinamentos militares, seus adeptos treinam manobras de corridas com obstáculos no meio urbano como, por exemplo, pular muros, saltar sobre carros, escadarias, tudo isto com técnicas de dublês para não se ferirem.

sujo e usado, o velho robô o cumprimenta educadamente, porém Spooner empurra-o tapando com a mão sua “face” robótica.

Toda a idéia de conflito entre homens e máquinas será explorada neste filme numa dupla chave, pois além da oposição clichê⁵¹ homem *versus* máquina explorada em vários filmes, evidencia-se o conflito entre os robôs da USR robóticos (numa alusão à Guerra-fria entre URSS e EUA) e a sociedade norte-americana indicando o panorama histórico e social do livro de Asimov escrito em 1950 e base do roteiro deste filme.

Neste filme, os robôs das tomadas iniciais não são muito diferentes da aparência de Maria em *Metrópolis* (Alemanha, 1926), sua aparência robótica não tomará feições mais humanizadas como é David em *Inteligência Artificial* (EUA, 2001) ou Andrew na segunda fase de *Homem Bi-centenário* (EUA, 1999).



Robô Maria de
Metrópolis
(1926)

<<

Robô na primeira fase
de *Eu, Robô* (2004).>>



O narrador apresenta Chicago em 2035 através de imagens panorâmicas com a câmera descendo do alto dos prédios até o nível da rua. Nesse cenário futurista, convivem altas torres com edificações menores e carros voadores, o ambiente é ensolarado, com predominância de dias claros e com cores vibrantes, música que é tocada reforça um ar de encantamento pelo progresso material conquistado nesta sociedade. Porém, como aponta Marcuse (1969), a palavra “progresso não é um termo neutro; encaminha-se para fins específicos, e esses fins são definidos pelas possibilidades de melhorar a condição humana” (p. 35). Melhorar, pelo menos, em tese.

A exemplo de *Blade Runner*, em *Eu, Robô* também existem gigantescas telas

⁵¹ Esse antigo clichê é reforçado desde filmes que apresentam robôs como a Maria de *Metrópolis* (Alemanha, 1926), Hall em *2001: uma odisséia no espaço* (EUA, 1968), O monstro robótico de *Alien: o oitavo passageiro* (EUA, 1979), os replicantes de *Blade Runner* (EUA, 1982). Até as máquinas de *Matrix* (EUA, 1999), e *O exterminador do futuro* (EUA, 1984).

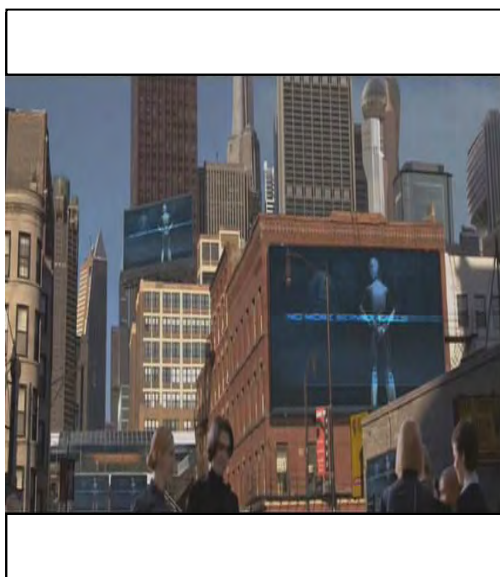
de TV no alto dos prédios com anúncios e propagandas de viagens interplanetárias para um novo mundo que espera por visitantes. Nas ruas pelas quais Spooner transita existem *outdoors* de uma empresa chamada *Spacetour* anunciando passagens para passeios ao espaço a fim de observação do planeta Terra; isso indica que até a tecnologia espacial se tornou um produto acessível a civis. Anúncios avisam que aperitivos transgênicos de várias cores são vendidos para crianças: “Seus filhos vão adorar!”

A multidão nas ruas é heterogênea, porém observamos muitas pessoas jovens. A câmera nos mostra que nas ruas existem robôs exercendo todo tipo de trabalho, em substituição do trabalho que hoje é realizado por imigrantes advindos de diferentes partes do mundo. Assistimos robôs fazendo entregas de cargas diversas, robôs levando cães para passear nas ruas, robôs acompanhando pessoas, robôs como limpadores de ruas e coletores de lixo, e tantos outros serviços de pouca qualificação profissional. Até robôs que nos parecem “vagabundos” e outros que exercem trabalhos “menos nobres” como o Gigolô Joe de *I. A* podem ser vistos em *Eu, Robô*.

A empresa que cria esses robôs promove intensa comercialização dessas máquinas como algo favorável para libertar as pessoas do excesso de trabalho, porém as cenas do filme *Eu, Robô* não mostra humanos em atividades de lazer ou qualquer outra ocupação voltada para a liberdade de ação e pensamento. Ao contrário, o filme sugere que a tecnologia aplicada visa à geração de lucros para empresários, sem, contudo, favorecer homens e mulheres que lotam as ruas num vai e vem constante que não indica nenhuma liberdade no cumprimento de horários de trabalho. O que as imagens das ruas sugerem é que tanto a produção material quanto o setor de serviços que a acompanham estão associados a lógica da dominação do mercado, aumentando a necessidade dos homens em trabalhar para adquirir bens que supostamente atenderiam suas *necessidades* cada vez mais irracionais.

Um *outdoor* ambulante faz propaganda de uma nova fase de robôs chamada de Nestor Cinco, o que sugere a existência de quatro gerações obsoletas de robôs. Os robôs Nestor classe cinco (NS-5) também são vendidos como assistentes domésticos, como é o caso de Andrew em *HBC*, ou ainda alguns dos replicantes de *Blade Runner*. A meta em todos os filmes foi a mesma de Eldon Tyrel⁵²: o mercado.

⁵² Gênio criador dos replicantes no filme *Blade Runner* (EUA, 1982; 1992).



Imagens do filme mostram que as propagandas da nova geração de Robôs NS-5 se espalham pela cidade de Chicago em 2035.

Os NS-5 passam por *upgrades* ou atualizações diárias através de sinal de comunicação com a central da *US Robotcs*; quando isso ocorre esses robôs acendem no peito um sinal luminoso na cor vermelha que seria “o coração” dos robôs. Quando normalizados, a luz em seu peito brilha na cor azul.

Na seqüência das imagens, um rapaz chamado Farber (Shia LaBeouf⁵³) caminha alguns metros ao lado de Spooner e pede seu carro emprestado para sair com “uma gostosa que está afim”. Spooner não empresta o carro, zomba do jovem e pede que ele vá para casa. Essa cena não nos faria o menor sentido se não pensarmos que este jovem representa o público alvo do filme, adolescentes entre 13 e 18 anos de idade. Farber aparecerá mais uma vez adiante.

Spooner tem uma avó e a visita algumas vezes, ela se chama Gigi e sempre cobra dele um diálogo com sua ex-esposa, Mercy. Sua avó mora num pequeno apartamento térreo na cidade, porém, em seu interior, a casa se mostra bem equipada. Gigi nos parece ser uma fiel consumidora dos produtos anunciados na sua televisão que sempre está ligada, mesmo quando ela faz outras tarefas pela casa. Ela ridiculariza o

⁵³ Shia LaBeouf foi considerado uma das apostas na nova geração de atores de Hollywood, depois de *Eu, Robo* (EUA, 2004) ele atuou em outros *blockbusters* de sucesso como ao lado de Keanu Reeves em *Constantine* (EUA, 2005), *Transformers* (EUA, 2007), *Indiana Jones e o reino da caveira de cristal* (EUA, 2008) e *Transformers a vingança dos derrotados* (EUA, 2009), entre outros.

tênis *All Star* de Spooner dizendo que ele precisa comprar algo melhor; isto mostra que ela está “ligada” nas novidades do mercado e despreza coisas velhas, seu mais novo sonho de consumo é um robô NS-5, porém como não pode pagar por um ela vai se inscrever num concurso de televisão que sorteará um exemplar do mais novo modelo de robôs domésticos.

Spooner se manifesta contrário ao sonho de Gigi e seriamente declara que “esses robôs não fazem nada de bom pra ninguém”. Mas é repreendido pela avó que o considera meio-robô devido as suas próteses e diz que, de todas as pessoas da terra, ele é o único que não devia falar mal daquela nova tecnologia já que foi beneficiado por seus produtores.

Daqui em diante uma série de oposições, homem *versus* robô, bem *versus* mal, senso comum *versus* juízo científico, serão construídas pela película. Entre essas oposições está a idéia do consumismo na figura da senhora Gigi – e sua casa repleta de novos produtos veiculados diariamente pela TV –, e o anti-consumismo na figura de Spooner com os diversos artefatos “antigos” ou desatualizados. Os próprios, Gigi e Spooner, representam, pelo comportamento competitivo entre ambos, a oposição do velho *versus* novo (próprio do pós-modernismo) mesmo que com sinais trocados, pois o jovem Spooner busca uma vida mais “antiga” ao contrário da idosa e super-atualizada.

Até este ponto da película observamos que a sociedade pós-modernista, que vai se delineando, é também palco de muitas inovações tecnológicas, seus avanços estão por toda parte sinalizando o discurso estudado por Marcuse em “A Ideologia da Sociedade Industrial” (1969). Nessa sociedade tecnológica, a tese de tecnologia neutra – como os comerciais de TV que vendem robôs em benefício de seus compradores – não se sustenta visto que manifesta particularidades totalitárias ao administrar o aparato técnico e científico para a dominação na sociedade.

Assim, “a tecnologia não pode, como tal, ser isolada do uso que lhe é dado; a sociedade tecnológica é um sistema de dominação que já opera no conceito e na elaboração de técnicas” (MARCUSE, 1969, p. 19). Sinais desta dominação tecnológica estão por toda parte na Chicago de 2035, como as inúmeras câmeras de vigilância, e sistemas automatizados que se espalham pela cidade para “segurança” de seus habitantes.

A sociedade estadunidense, apresentada nos filmes aqui estudados, possui vasto aparato técnico de produção e distribuição majoritariamente automatizadas, que

determinam tanto a habilidade quanto as atitudes socialmente necessárias, além de necessidades e aspirações individuais. A tecnologia passa a reger tanto as aspirações coletivas quanto as individuais num crescente cerco de que beira o totalitarismo. Um exemplo disso está na vida de Gigi, sintonizada nas inovações do mercado.

Embora as alternativas históricas sejam determinadas pelo nível de cultura material e intelectual herdado por determinada sociedade, essas escolhas não se furtam aos interesses dominantes. Na trama de *Eu, Robô*, o interesse tangente nesta sociedade estaria manifesto no poder das mídias e na propagação do consumo de mercadorias como são os robôs.

Se, como pontua Marcuse, homem e natureza são orientados de maneira bem específica quanto à realização de um projeto em detrimento de outro, cabe analisar qual sentido e efeito produzido por determinada forma de produção e a que interesses atende o desenvolvimento de determinada tecnologia. Segundo este autor, “a sociedade industrial desenvolvida é um universo político, a fase mais atual da realização de um projeto histórico específico – a saber, a experiência, a transformação e a organização da natureza como mero material de dominação”. (MARCUSE, 1969, p. 19). Nesse sentido, os robôs produzidos em massa neste filme serão metáforas dessa dominação tecnológica analisada por Marcuse, e na trama são literalmente usados para dominar a cidade numa suposta revolução das máquinas.

Marcuse também aponta a respeito dessa sociedade tecnológica o desenvolvimento de um “pensamento e comportamento unidimensionais” no sentido de “coordenar idéias e metas com as que são reclamadas pelo sistema prevalecente, para incluí-las no sistema e para repelir as que sejam irreconciliáveis com o sistema” (idem p. 33). As pessoas na sociedade de *Eu, Robô* trabalham arduamente para comprar os mesmos robôs caríssimos que são produzidos para diminuir postos de trabalho, além de produzirem mais lixo, pois ficam obsoletos, e cuja “necessidade” é incutida pelos meios de comunicação. O desejo do construtor de robôs é cumprir a meta de vender um robô para cada cinco humanos, e ele conta com forte aparato midiático e apoio político para isso.

Em decorrência disso, entendemos que os ideais de liberdade apregoados pelos EUA vêm ao encontro daquilo que Marcuse observou na “sociedade unidimensional”, onde o termo liberdade é revestido de direitos individuais que na prática mantém os indivíduos presos a escolhas previamente determinadas, sejam as de cultura material ou

intelectual visto que “as técnicas de industrialização são técnicas políticas, como tal, prejudgam as possibilidades de razão e da liberdade” (idem, p. 37). As pessoas no filme são levadas a crer que a satisfação pessoal está na liberdade de comprar um artefato robótico.

Na sociedade industrial há o que Marcuse (1969) denominou de “personificação da razão”. Essa idéia de razão é assim entendida porque tanto os interesses políticos sociais quanto os individuais estão em sintonia, como se um influenciasse diretamente o outro. Neste caso, os interesses da sociedade sobre seus indivíduos possuem força nunca antes vista. Mesmo diante de farto acúmulo material e técnico, essa sociedade permanece irracional devido, principalmente, a sua produtividade destruidora. Essa, por sua vez, destrói não somente o meio-ambiente no qual os seres humanos habitam como também “o livre desenvolvimento das faculdades humanas”. Veremos no filme que o Lago Michigan secou e virou depósito de lixo robótico.

A sociedade de *Eu, Robô*, com sua irracionalidade tecnológica e seu acúmulo material, seria produto das transformações técnico-científicas orientadas ao longo dos anos, principalmente após a II Guerra com o avanço de pesquisas em diversas áreas. Essas constatações podem ser complementadas por Castoriadis (1987/1999) que pôde analisar as transformações na própria tecnologia empregada na sociedade unidimensional. Castoriadis observou os usos da tecnociência⁵⁴ e questiona seus benefícios “racionais” sobre os humanos. Para esse autor:

Todo mundo – liberais, marxistas, ricos, pobres, instruídos, analfabetos – creu, quis crer, crê sempre e quer sempre crer que a tecnociência é quase onisciente, quase onipotente, e seria também quase inteiramente boa, se malvados não a desviassem de seus objetivos autênticos. Portanto, a questão ultrapassa de longe toda a dimensão de “interesses particulares” ou de “manipulação”. Ela diz respeito ao núcleo imaginário do homem moderno, da sociedade e das instituições que ele criou e que o criam [...] De um ponto de vista abstrato: ninguém quer – ninguém deve querer- a volta da idade da pedra [...] e ninguém deve continuar a alimentar ilusões sobre a tecnociência, “excelente ferramenta nas mãos de maus artesãos”. (CASTORIADIS, 1987-1999, pp. 90 e 91).

⁵⁴ Segundo Araújo (1998), o termo tecnociência “se apresenta como uma caracterização do movimento de inovação permanente e investimento financeiro que recobre o planeta de novos artefatos tecnológicos e de novos mercados, e visa, sobretudo assinalar uma interdependência entre as ciências e as técnicas no saber contemporâneo [...] A ciência perde sua anterioridade na ordem do saber, natureza e a paisagem se tornam definitivamente humanas” (ARAÚJO, 1998, p. 10 e 11)

Com isto, acreditamos na importância de evidenciar o falso conflito posto nos filmes – do homem versus máquina – visto que esse ponto de vista em torno do falso conflito não favorece um debate, ao contrário, prefere manter estas tecnologias fetichizadas.

Observando as sequências de *Eu, robô*, outra cena panorâmica sobre a cidade é acompanhada de uma música intimidadora preparando o público espectador para as cenas seguintes recheadas de ação em que, pela primeira vez, o detetive Spooner terá um conflito direto com um robô que é visto correndo pelas ruas carregando uma bolsa nas mãos.

A imagem sugere um robô assaltante, entretanto, logo após a sequência de perseguição com cenas de caçada policial, semelhantes às de Deckard quando ele perseguiu Zhora por Los Angeles, se revelarão um engano vergonhoso para Spooner. Nessas cenas, a câmera segue a perseguição distante da ação, mais especificamente do alto dos prédios de maneira que o espectador não seja envolvido na ação, fique distante, fora da perseguição observando do alto os saltos (Parkour) de Spooner nos muros e escadarias pelas ruas da cidade. O desfecho da cena revela que o robô é um criado de uma senhora asmática e tinha corrido para buscar o remédio da mulher em crise de asma, uma doença cada vez mais comum nas grandes cidades.

A desconfiança de Spooner em relação aos robôs é justificada, ele revela a história de seu acidente mais tarde quando conhece a Dr^a Susan Calvin. Ele contará como foi salvo do fundo do lago no acidente de carro por um robô que presenciou a cena, porém o robô deixou uma garotinha no outro veículo morrer afogada juntamente com seu pai que, ao dirigir, morreu na hora da colisão. Desse dia em diante Spooner carrega no pescoço um colar que foi da menina e, dominado pela culpa de não poder ter feito nada pela garota, Spooner passa a odiar robôs, muito embora tenha recebido da mesma empresa, USR robótica, um implante completo de braço mecânico que vai da mão até o ombro, ambos perdidos no acidente.

Paradoxalmente, a mesma tecnologia que cria os robôs odiados por Spooner foi usada para salvar sua vida e reconstruir o seu braço; agora ele é um híbrido de homem e máquina, tornado testemunha dos avanços da ciência médica de seu tempo.

Ao falar sobre a responsabilidade e liberdade da ciência, o que envolve ética sobre as novas tecnologias que transformam o corpo humano, Giovanni Berlinguer

adverte:

No que concerne ao *homem artificial*, duas parecem ser as maiores preocupações. Uma é que ele (isto é cada um de nós) perca em sentimentos e valores aquilo que pode adquirir em tecnologias. Não vejo entretanto sinais irreversíveis para essa antinomia. A outra é que essa “metamorfose humana” seja heterodirigida e teleguiada. Recorrendo ao exemplo extremo, hoje um microchip introduzido no cérebro pode ter o efeito benéfico de substituir uma função lesada ou ausente, mas pode também operar, girando-se um botão, como estação de recepção, à qual se podem destinar instruções e ordens. (BERLINGUER, 2003, p. 210)

Vimos em *I.A* que o Meca Joe e o Dr. Saber foram reprogramados para guiarem David até a *Cibertronics*. Até aqui vimos em *Eu, Robô* que um robô escolheu salvar Spooner ao invés de uma criança, o que comumente tem prioridade em casos semelhantes conduzidos por humanos. É possível que o resgate de Spooner tenha sido útil para a implantação de um programa político que visa recuperar policiais feridos em Chicago (semelhante ao que ocorria no filme *Robô Cop*, de 1987) – isso nos será informado por Susan Calvin nas cenas seguintes de *Eu, Robô*. E ainda veremos outras reprogramações remotas de robôs, que simbolizam os temores de Berlinguer, dentro da trama. Contudo, o detetive Spooner não nos parece ter perdido em sentimentos e valores aquilo que ganhou em tecnologia. Ao contrário, Spooner sofre e critica as mudanças de seu tempo numa postura que beira o exagero, mas que favorece os maniqueísmos da trama.

De qualquer maneira, os filmes sinalizam o que Berlinguer aponta na teoria, que “é necessário, portanto, refletir não só a respeito das tecnologias mas também do contexto em que se colocam, dos poderes que as controlam e dos fins para que são utilizadas.” (BERLINGUER, 2003 p. 210). Ele também adverte para um novo tipo de “fundamentalismo científico” que reside na “pretensão de que os problemas do mundo possam ter uma solução única e espontânea com o progresso científico, por exemplo.” (Idem, p. 211).

Ao fugir de Spooner, provavelmente o robô estava obedecendo as leis da robótica, visto que sua missão era salvar outro ser humano que sofria um ataque de asma e a terceira Lei predomina sobre as outras duas, dessa forma ele obedecia sua dona em perigo.

A montagem da cena seguinte discorda da idéia da cena anterior, de que os

robôs seriam inocentes, como o que salvou a senhora asmática. A música de suspense sinaliza que um algum tipo de ameaça paira no ar.

De cabeça baixa, vestindo roupas escuras, jaqueta e touca pretas na cabeça, Spooner se mostra constrangido em meio aos colegas de trabalho no escritório do distrito policial. Seu chefe se aproxima e diz:

- Para liderar, sirva de exemplo!

O chefe de Spooner é um homem de aproximadamente 45 anos, também é negro como Spooner e Gigi. Alguns colegas de trabalho zombam do jovem detetive e piadinhas sobre robôs ladrões soam pelo recinto. Apesar de jovem, Spooner tem uma posição diferenciada no departamento, visto que não precisa usar uniforme como os demais policiais.

Mesmo quieto e envergonhado, Spooner se mostra uma pessoa teimosa e obcecada pelas convicções que nutre a respeito da inutilidade dos robôs, numa espécie de “superstição pelo novo”, como diria Jameson (2000), e talvez, à toda tecnologia que esses produtos representam. Porque o narrador nos apresentaria um herói temeroso?

O narrador pode nos mostrar um Spooner traumatizado porque prefere, seguindo sua ideologia liberal, atribuir aos indivíduos a responsabilidade por suas ações e por seus traumas, que devem ser assuntos da psicologia e seus manuais de auto-ajuda. Ou também pode indicar um temor histórico em relação às inovações da ciência.

Hobsbawn (1995) aponta na história grupos humanos que, a princípio, rejeitaram muitas conquistas dos domínios da ciência, e grande parte dessas ocorrências foram nos EUA. Um exemplo disso está nos grupos periféricos que protestaram contra o uso de flúor no abastecimento de água por achar que antes de prevenir cáries dentais aquela química poderia envenená-los compulsoriamente. Ou, ainda, no temor do super-confronto nuclear que assombrou o terceiro quartel do século XX. Seriam temores conscientes ou inconscientes das consequências práticas da ciência.

Além disso, inferimos que, talvez, as películas nos forneçam modelos de conduta que, por camuflarem seus discursos maniqueístas, nos induzam àquilo que Maia (2003) alertou para recusarmos: a tecnofobia (de Spooner) e a tecnolatria (de Andrew, em HBC). Nesse sentido o autor sugere que:

[...] os avanços da engenharia genética, a possibilidade de clonar seres humanos, bem como a disseminação de alimentos transgênicos em nosso planeta não são questões de âmbito privado: ao podem estar submetidos apenas aos interesses da Monsanto e de um punhado de transnacionais do domínio da indústria química e farmacêutica (como Aventis, AstraZeneca, Novartis, DuPont, Dow Chemical e La Moderna). São hoje, no regime biopolítico, questões públicas e devem receber a maior atenção possível no âmbito dos debates nos espaços públicos democráticos das sociedades contemporâneas. E a prudência sugere que devemos enfrentá-las, por um lado, despidos de qualquer visão sistematicamente pessimista, e, por outro, privados de qualquer ingênua ilusão progressista (tão comum em irrefletidas mensagens nos meios de comunicação de massa). Em suma: nem tecnofobia, nem tecnolatria. (MAIA, 2003, p. 99)

Essas considerações de Maia vêm ao encontro de nossa análise no sentido de pensar que os filmes apostam nas dualidades, nos maniqueísmos de seus personagens para aprofundar as mistificações, a fetichização da tecnociência, e da naturalização daquilo que é histórico - a tecnociência. Os produtos da ciência são apresentados como inovações, como avanços a serviço dos homens e depois adquirem um ar ameaçador, como os fantasmas que Dr. Alfred Laning dirá que encontrou nas máquinas. Por que o uso da palavra fantasma ao invés de erros ou falhas dos humanos que fabricam as máquinas? Porque fantasmas são comumente lidos por aquilo que nos causa assombros.

Assim teríamos medo de discutir a respeito daquilo que tememos? A fetichização da máquina e a reificação do pensamento humano engessariam qualquer debate emancipatório a respeito dos usos dessas tecnologias, ainda mais num cenário mundial de capitalismo tardio, ou metamorfoseado nos artefatos culturais de que tratou Jameson (2000). Como nos disse Maia:

Se a dramaticidade de tais problemas tende a gerar em muitos uma apatia – causada, na maioria das vezes, pelo sentimento de impotência diante do turbilhão de transformações tecnológicas do hodierno e de suas consequências sem precedentes – e um certo desânimo no enfrentamento de questões dessa magnitude, devemos ter em mente o dito de Deleuze acerca desse horizonte: “Não cabe temer ou esperar, mas buscar novas armas. (MAIA, 2003, p. 102).

Buscar novas armas é tudo o que *Eu, robô* evita fazer, visando privilegiar a saída individual na figura do herói Dell Spooner.

Tudo o que virá é resultado do que você vê aqui

Nas sequências do filme observamos a figura de Spooner, ele nos parece uma pessoa comum, simples, persistente e um tanto arrogante, porém trabalhador, embora alienado a respeito das coisas que pensa entender, nutrindo o preconceito em relação às tecnologias de seu tempo e evitando o confronto coletivo como vimos no departamento de polícia. Entretanto, o narrador cinematográfico apresenta este personagem numa ótica de empatia pelo mesmo como se Spooner representasse a camada social do norte-americano pobre, porém trabalhadora e sincera. Ainda no escritório de polícia, o chefe de Spooner lhe pergunta:

- Spoon tem certeza que já pode voltar? Pode descansar mais um pouco.

Existe uma dose de amizade entre Spooner e seu chefe que evita a todo custo que o jovem detetive se envolva em nova ocorrência com robôs. Porém, Spooner recebe um chamado do prédio da USR robótics, o médico que salvou sua vida, Dr Alfred Laning, morreu ao cair da janela de um dos andares no edifício monumental que trabalhava.

A USR robótics é um prédio muito alto, seu exterior é todo de vidro espelhado com uma torre que se afina em forma de agulha apontando para o céu. No seu interior, o ambiente é *clean*, ou seja, tudo é muito limpo, branco asséptico, formas que comumente buscam dar ares de neutralidade, seriedade e pureza de intenções à ciência em destaque: a robótica. Alguns funcionários de apoio vestem roupas escuras, entretanto os cientistas vestem roupa branca e outros vestem roupa cinza-prateada, indicando a hierarquia em torno do conhecimento técnico-científico na Chicago de 2035.

A aparente cena de suicídio não convence Spooner que será guiado por imagens de um holograma deixadas pelo pesquisador falecido. Nessas imagens, Alfred Laning fala que Spoon *deve fazer as perguntas certas* para que possa desvendar o mistério que envolve sua morte. Entretanto, o mistério não está na morte de Alfred e sim no que ele descobriu sobre os robôs.

É conhecido que o filme *Blade Runner* causou polêmica por associar tecnologia à destruição ambiental e uma das várias frentes que o mantêm atual é a

questão ambiental que permeia todo o filme em sua estética *noir*, como pudemos observar no trabalho de conclusão de curso realizado em 2005 sob o título: “O legado de Fausto: a tragédia futurista de *Blade Runner*.”

Embora *Eu, Robô* “imite” às avessas algumas sequências de *Blade Runner*, como os *outdoors* ambulantes ou algumas cenas nas ruas com prédios antigos - vimos duas transeuntes nas ruas que lembraram a replicante Pris com cabelos loiros armados e com a região dos olhos pintadas de preto. Mas a questão ambiental não se coloca em *Eu, Robô*, bem como não apareceu em *HBC*. Nesse ponto, sobre a questão ambiental, *Blade Runner* se alinha com *I.A*, pois ali há referências aos problemas ambientais como aquecimento global e elevação do nível dos mares.

Em *Eu, Robô* nenhuma questão ambiental é tomada em primeiro plano, contudo existe lixo nas ruas e os robôs descartados são levados para dentro de *containers* no fundo do leito seco do Lago Michigan. Mesmo que não exista menção de problemas ambientais, podemos inferir que eles existiram na trama já que o famoso lago está seco. Porém, as tomadas ensolaradas de *Eu, Robô* não sugerem maiores preocupações com o futuro ambiental de 2035.

Sistemas de comunicação e controle avançados passam pelos três filmes, contudo são reverenciados como avanços e nunca questionados em suas formas de uso; os personagens aparecem bem familiarizados com as inovações tecno-científicas como veremos com Spooner. Quando Spoon segue até a torre da USR e mostra seu distintivo para leitura óptica, seu carro é monitorado por satélite e possui comandos de voz como as *Spinners* de *Blade Runner*, além disso, o carro é literalmente guardado por um braço mecânico que o carrega até um estacionamento vertical, tudo isso sob os olhos passivos de Spooner, que, para quem não aceita os velhos robôs, parece aceitar inúmeras outras tecnologias de controle como o programa instalado no seu carro que, além de monitorar por onde o carro segue, ainda é capaz de dirigir o carro enquanto o passageiro ouve música passivamente.

A naturalidade com que os personagens passeiam em meio aos aparatos técnicos e científicos sugere que a sociedade tecnológica, tal como concebeu Marcuse, conquistou o homem culturalmente, como fez o robô Andrew diante do júri que o considerou humano. Se Andrew era em princípio uma mercadoria, fruto de conquista científica produzida para satisfazer interesses imediatos, ele termina o filme de maneira tão humanizada, como se toda tecnologia que o orienta fosse naturalizada a ponto de

não caber crítica, como se fosse um fenômeno natural e irrefreável, não um produto de escolhas históricas que por sua vez são resultado de jogos de interesse. Sobre essas questões, Marcuse afirma:

O progresso técnico, levado a todo um sistema de dominação e coordenação, cria formas de vida (e de poder) que parece reconciliar as forças que se opõem ao sistema e rejeitar ou refutar todo protesto em nome das perspectivas históricas de liberdade de labuta e de dominação. A sociedade contemporânea parece capaz de conter a transformação social - transformação quantitativa que estabeleceria instituições essencialmente diferentes, uma nova direção dos processos produtivos, novas formas de existência humana. Essa contenção da transformação é, talvez, a mais singular realização da sociedade industrial desenvolvida. (MARCUSE, 1969, p. 16).

Para reforçar os contrastes produzidos, que vão colonizando a mente do espectador em torno de bipolaridades ou ainda das dualidades que vão se compondo, observa-se que nas cenas em que o detetive Spooner encontra a Dr^a Susan Calvin, na USR, todo um contraste será construído em torno de Spooner (homem) e Susan (mulher), ele negro, ela branca, ele vestindo roupas escuras e suas falas “senso comum” diante do conhecimento da *PHD* em neurociência vestida de tons claros – pelo menos no começo da película ela se veste impecavelmente assim.

De volta às sequências com o holograma preparado por Dr Laning para que Spooner encontrasse pistas do que motivou a morte do seu amigo, vão sendo apresentadas frases como:

- *Tudo o que virá é resultado do que você vê aqui.*

E diante das indagações do detetive, Laning responde através do programa:

- *Minhas respostas são limitadas. Deve fazer as perguntas certas.*

Para esta leitura, essas frases podem ser entendidas como metáforas para dizer que todas as descobertas científicas e tecnologias humanas decorrem de um longo processo que encontra limitações em determinadas épocas, mas que conforme são feitas as perguntas certas, isto é, conforme as pesquisas tomam andamento, os limites são

excedidos a cada dia. Dr. Laning simboliza a ciência que foi construída até então, uma ciência predominantemente dirigida por homens brancos e guiada pelo mercado, afinal Laning é mais um funcionário de elite do mega empresário Lawrence, dono da USR.

E, ainda, Alfred Laning diz para Spooner:

- Eu confio no seu julgamento.

Se a ciência deve ser confiada ao julgamento da sociedade de maneira democrática, são filmes como esse que popularizam um discurso ideológico que favorece a manutenção das conquistas científicas como algo irrefreável e, muitas vezes, esses produtos comerciais não atingem todos os segmentos da sociedade, senão aqueles que podem pagar por isso. Esse discurso é popularizado e as pessoas, ou boa parte delas, aceitam sem questionamentos essa pretensa união virtuosa entre ciência e mercado, naturalizando-a como uma questão de arbítrio em relação aos seus efeitos na sociedade.

Vimos que Andrew foi comprado, David também é um produto que seria comercializado em larga escala, o Meca do amor, Gigolô Joe, cobra por seus serviços, os replicantes de *Blade Runner* são comprados e escravizados, Sony e os demais Nestor 5 também são produtos, ou ainda, “aparelhos domésticos”. E justamente com esses aparelhos, e na trama que os envolve, há uma série de trocas comerciais que disseminam a idéia de que através do dinheiro tudo é intercambiável, independentemente se há novas formas de vida nesse processo. É através do dinheiro que ganha com seu trabalho que Andrew financia as pesquisas que irão torná-lo homem, sem que nenhum poder regulador institucional barrasse suas pesquisas no laboratório de Rupert.

Não se trata aqui de fazer oposição irrefletida como bem nos alerta Castoriadis (1999), mas lembrar que algum questionamento deve existir. Nesse sentido, Castoriadis fala de evidências que apesar de serem aparentemente banais devem ser lembradas; ele afirma que a pesquisa científica não é má em si mesma e não é preciso eliminá-la como poderia reivindicar algum pensamento ingênuo. Porém, esse autor alerta que a ciência deve ser lida filosoficamente não como um conjunto de certezas, pelo contrário:

A ciência é, deveria ser, contrariamente ao que ocorreu desde Hegel, objeto de paixão do filósofo. Não como conjunto de certezas – mas

como poço interminável de enigmas, mistura inextricável de luz e obscuridade, testemunho de incompreensível encontro sempre garantido e sempre fugitivo entre nossas criações imaginárias e o que é. Também, como afirmação vibrante de nossa autonomia, da rejeição das crenças simplesmente herdadas e instituídas, da nossa capacidade em tecer constantemente o novo numa tradição, em nos transformar apoiando-nos sobre nossas transformações passadas. (CASTORIADIS, 1999, p. 102).

Entretanto, esse autor pondera que “o alcance filosófico e as virtualidades práticas e abstratas da ciência” devem ser separadas da realidade social-histórica e das funções efetivas que ela desempenha na contemporaneidade. Considerada em sua totalidade essa função está longe de ser inequívoca e positiva. A destruição do meio ambiente e suas consequências não calculadas são efeitos dessa prática “positiva” na sociedade.

Em decorrência disso, Castoriadis diz que assim que saem dos laboratórios os cientistas são pessoas comuns, pois também estão vulneráveis à ambição, ao desejo de poder, à bajulação, vaidade, diferentes influências, preconceitos, e cobiça. Também estão sujeitos a cometerem erros de julgamento e às tomadas de posição irrefletidas como qualquer outra pessoa. Isso ilustra que o progresso do “saber positivo” e suas aplicações possíveis não transcorrem *pari passu* a um progresso ético e moral.

O Dr. Alfred Laning, de *Eu robô*, vivencia na trama as consequências de seus desejos e suas ações, de sua ânsia em buscar resultados em suas pesquisas com robôs. As pesquisas de Laning são financiadas para gerar lucro, e as perdas financeiras incalculáveis desse grande negócio de Lawrence não poderiam ser paralisadas porque as máquinas apresentaram “protocolos não esperados”, ou ainda, porque tinham “fantasmas na máquina”. Daí que diante da falha do pesquisador, a punição, no plano diegético, foi a sua morte.

Ao ver o corpo de Dr. Laning no saguão do prédio da USR, Spooner estranha que tenha sido chamado para um caso de suicídio se ele é do setor de homicídios. E através do holograma, a gravação que estava preparada para chamar o detetive é completada e Dr. Laning finaliza dizendo:

- *Mas nossa relação nunca foi completamente normal.*

Spooner concorda dizendo que aquilo foi verdade.

A câmera enfoca o corpo do Dr. Laning estendido no chão e depois há um afastamento da câmera para fazer um movimento de baixo para cima evidenciando o robô gigante, que parece ameaçador, dentro do saguão principal com seu brilho metalizado. As fotos seguintes mostram as cenas após morte do cientista:



Acima, cenas do saguão com estátua de robô e corpo de Dr. Laning no chão aos pés da criatura robótica.

A imagem é de um enorme robô que olha para baixo, sua postura é como se ele desse um passo que pudesse ter esmagado o cientista morto no chão. Esse robô gigante pode representar o auge do fetiche da mercadoria que tomou a vida humana em forma e conteúdo, somando seus saberes, sua arte, sua aparência humana e ditando como deve ser a conduta daqueles que a produzem, isto é, indicando que os esforços humanos para a realização dessa “fantasmagoria” devem obedecer aos imperativos do mercado. Como diria Marx, esses robôs são, essencialmente, “dispêndio do cérebro, dos nervos, músculos, sentidos, etc., do homem” (MARX, 2002. p.93), são “características sociais do próprio trabalho dos homens” (idem, p. 94) e que a mercadoria, aqui apresentada na forma de robôs, simplesmente encobre na sua aparência material.

Spooner prossegue em sua investigação e as pistas falsas que conduzem o

espectador a enganos sobre o desfecho da trama se multiplicam. Ele sobe de elevador até o topo do edifício na sala de Lawrence, o diretor-presidente da USR. Lawrence é relativamente jovem, tem entre 40 e 45 anos, é branco, magro e está vestido com terno preto e camisa cinza. O diálogo entre ele e Spooner é tenso. Spooner diz:

- Olha o homem mais rico do mundo! Eu vi você na TV!

O dono da empresa não lhe dá resposta e lhe oferece café. Spooner aceita o café embora reitere com a frase:

- Claro! É de graça não é?

Essa ironia de Spooner sinaliza um conflito de classe entre ambos. O empresário milionário tenta ser gentil e o trabalhador assalariado demonstrando o que aqui é descrito como ressentimento. O empresário responde:

- Alfred praticamente inventou os robôs e escreveu as três leis. Mas acho que mesmo as pessoas brilhantes têm seus demônios.

Com ares de deboche, Spooner põe açúcar demais na sua xícara de café, como se estivesse zombando do sentimentalismo de Lawrence, e olha para o empresário como querendo dar risadas, demonstrando que não aceita a suspeita de suicídio.

Spooner sairá da sala mas, antes disso, oferece sua opinião sobre um possível comercial de TV para a venda de robôs. Essa fala deixa claro que se trata de um conflito entre um jovem pobre e o empresário muito rico, um conflito de classes entre o que pouco emprega e o que vende seu trabalho. Spooner diz:

- É uma semana muito importante pra vocês aqui, ter que colocar um robô em cada lar. Não é o que eu faço, mas eu tenho uma idéia para seus comerciais. Vocês poderiam mostrar um carpinteiro fazendo uma bela cadeira e aí um de seus robôs faz uma cadeira melhor, duas vezes mais rápido, e aí vocês colocam na tela: USR detonando gente comum. E a imagem apaga.

Lawrence responde:

- Ah! Entendi. Suponho que seu pai tenha perdido o emprego para algum robô. Talvez devam banir a Internet para manter as bibliotecas abertas. O preconceito nunca mostra muito raciocínio. Sabe do que eu suspeito? Você simplesmente não deve gostar deles.

Spooner responde:

- Ah! Você tem seu negócio para administrar, a última coisa que iria querer essa semana é um cara morto no seu saguão. Mas, olha só, você arranhou um, então eu vou dar uma olhada, fazer umas perguntas. Coisas de policial.

A proposta de Spooner para o comercial da USR pôde, de certa forma, ser ilustrada por Andrew, em HBC. Assistimos naquele filme que Andrew aprendeu a executar trabalhos humanos como a marcenaria com extrema perfeição e rapidez, após ler apenas um livro sobre o assunto, tornando, assim, a mão de obra humana obsoleta.

Até este ponto da película inferimos que Spooner é um sujeito que perdeu a capacidade de organizar seu passado e seu futuro numa experiência coerente. Ele seria aquilo que Jameson (2000), citando Lacan⁵⁵, chamou de sujeito esquizofrênico, mas não no sentido de diagnóstico clínico e sim como “modelo estético sugestivo”, ou seja, Spooner vive numa temporalidade em que as pessoas perderam a capacidade de concatenar presente, passado e futuro numa “unificação temporal”. Para Jameson, a questão da organização da temporalidade estaria em crise de historicidade, o que no campo de forças do pós-moderno significa que “o sujeito perdeu sua capacidade de estender de forma ativa suas protensões e retensões em um complexo temporal e organizar seu passado e seu futuro como uma experiência coerente” (idem, p. 52). Com isto, sujeitos como Spooner não conseguem relacionar mais do que um amontoado de fragmentos, o que pode ser visto, entre tantas outras situações na forma como ele

⁵⁵ Jameson sintetiza esse termo esquizofrenia de Lacan “como sendo a ruptura na cadeia dos significantes, isto é, as séries sintagmáticas encadeadas de significantes que constituem um enunciado ou um significado. [...]. Sua concepção da cadeia da significação pressupõe, essencialmente, um dos princípios básicos (e uma das grandes descobertas) do estruturalismo saussuriano, a saber, a proposição de que o significado não é uma relação unívoca entre o significante e o significado, entre a materialidade da língua, entre uma palavra ou um nome, e seu referente ou conceito. [...]. O que geralmente chamamos de significado – o sentido ou o conteúdo conceitual de uma enunciação – é agora visto como um efeito-de-significado, como a miragem objetiva da significação gerada e projetada pela relação interna dos significantes. Quando essa relação se rompe, quando se quebram as cadeias da significação, então temos a esquizofrenia sob forma de um amontoado de significantes distintos e não relacionados. [Assim] Se somos incapazes de unificar passado, presente e futuro da sentença, então também somos incapazes de unificar o passado, o presente e o futuro de nossa própria experiência biográfica, ou de nossa vida psíquica. (JAMESON, 2000, p. 53).

resgata certo ludismo para discutir com Lawrence. É como se ele não captasse as mudanças de seu tempo e não tivesse compreensão das transformações para que pudesse mobilizar outros argumentos para discutir com o empresário. Além disso, ele sente os sintomas dessa temporalidade fragmentada, mas como não consegue unificar passado, presente e futuro nem na sua vida pessoal, nem em sua relação com a história, ele acaba por viver num presente perpétuo, puros significantes materiais que não são relacionados no tempo. E nesse momento de forte naturalização de todo um processo histórico, o presente contínuo é vivido como alienação e consumismo. A percepção da temporalidade foi obliterada pela alienação, os homens não se reconhecem nos produtos de seu trabalho, os produtos são cada vez mais humanizados e os homens cada vez mais maquinizados, a provável reconciliação é proposta através do consumo. O ato de consumir é tomado como algo mágico, é uma necessidade imposta por meios poderosos e pessoas que questionam esse processo são ridicularizadas, assim como Spooner ao questionar Lawrence sobre a produção de robôs que, como ele diz, “detona gente comum”. Ao mesmo tempo em que Spooner sente que as coisas não estão certas ele não sabe como explicá-las, não possui argumentos para mudar a situação e se remete a um fato histórico tornado clichê como foi o ludismo⁵⁶ para se opor a um processo do seu século XXI.

Nesse sentido, inferimos que Spooner representa as pessoas que vivem nesse período pós-moderno em que se perdeu, sobretudo, o sentido da história, pois o sistema social contemporâneo demonstra incapacidade de preservar o passado e, assim, passou-se a viver em um presente perpétuo que apaga as tradições e nos torna incapazes de relacionarmos o tempo histórico, muito menos de projetarmos o futuro, pois se vive o aqui e agora.

Nas sequências, Spooner sai da sala e um corte na cena o mostra descendo o elevador panorâmico acompanhado de uma jovem mulher. Nesse momento, Spooner conhece a Doutora Susan Calvin, ela é neurocientista e seria o “braço direito” de doutor Laning na URSS. Neste filme, percebemos que a mulher saiu de casa, cursou universidade, fez doutorado, não está ocupada com as tarefas domésticas que o casamento tradicional lhe impôs ao longo dos anos; como foi com a avó de Amanda,

⁵⁶ Ludismo foi um movimento que ganhou força em 1811 na forma de protestos contra a mecanização do trabalho. Um dos líderes do movimento foi Ned Lud, ele incitava pessoas a formarem grupos para invadir e destruir o maquinário de fábricas inglesas. Assim o termo ludita designa até hoje pessoas contrárias ao desenvolvimento tecnológico ou industrial.

com a própria Amanda, em *HBC*, e com Mônica em *Inteligência Artificial*. Entretanto, a mulher, mesmo com alta especialização, ainda é auxiliar de algum gênio masculino, indicando que sua autonomia ainda não é completa em 2035.

Dr^a Susan Calvin é uma mulher jovem na faixa dos 35 anos, branca, magra, alta, se mantém numa postura ereta e suas respostas são rápidas e precisas para as perguntas de Spooner; este por sua vez não deixa sua postura “largada” e informal. Uma tensão começa a se formar em torno dos dois, num misto de competição e atração.

A câmera apresenta os dois personagens no plano acima da cintura dando igualdade no enfoque para ambos. Susan é neurocientista e atua também como psiquiatra de robôs, ela diz que revisou o perfil psicológico do Dr. Laning e acredita que ele se tornou recluso trocando o convívio com seres humanos pelas máquinas, praticamente o que a própria Susan faz consigo na trama.

Spooner inicia suas perguntas com tom de brincadeiras e diz que sua ex-esposa gostaria de ter conhecido Susan, numa provável alusão ao seu relacionamento conflituoso que terminou em divórcio. Mas Calvin em sua postura profissional não mistura trabalho com assuntos pessoais e devolve a informalidade de Spooner dizendo:

- *Desculpe você está sendo engraçado?*

Spooner diz:

- *Eu acho que não.*

Até aqui as cenas são realizadas em torno da figura de Spooner buscando promover um entrosamento entre o personagem e o público, essa identificação ocorre através da jovialidade do personagem, sua informalidade mesclada com sua seriedade na hora de efetuar seu trabalho de investigação. Enfim, Spooner é um rapaz que sinalizaria as pessoas consideradas “do bem” na sociedade, descontraído e bem humorado, embora tenha seus dramas pessoais e demonstre sofrer pelos outros.

Já Susan com toda sua formalidade veste roupas na medida, seu ar de superioridade mostra uma mulher disciplinada, determinada a dar continuidade ao seu trabalho na pesquisa com os robôs mesmo após a perda do “pai” criador.

Ainda na sequência de Spooner com Susan, que fora destacada para lhe dar “suporte” durante sua estada no prédio da USR – ambos estão na sala que seria o

escritório de pesquisa do Dr. Laning – Spooner verifica a altura da queda sofrida pelo cientista já idoso, cujo corpo fora removido do saguão do prédio, já devidamente limpo.

Novamente Spooner fala de maneira irreverente:

- Vocês limpam tudo muito rápido por aqui. Também quem é que iria querer um velho apodrecendo no saguão?

Imediatamente expressando sua irritação, Susan revida:

- O Dr. Laning era tudo aqui! Estamos para iniciar a maior distribuição de robôs de toda a história. Já no sábado teremos um robô para cada cinco humanos. Esses robôs são a realização de um sonho. O sonho do Dr. Alfred Laning.

Spooner reitera dizendo:

- Quer saber de uma coisa? - Nesse sonho dele, eu aposto que ele não morria.

Deve fazer as perguntas certas

A respeito do predomínio da racionalidade tecnológica sobre as demais esferas sociais, o que dificulta que o questionamento de Spooner ganhe vulto em *Eu, Robô*, cabe resgatar a análise de Marcuse (1969) que trata do aspecto totalitário com que os projetos tecnológicos vão assumindo as demais esferas da vida humana. Palavra, ação, cultura material e intelectual, política e economia, se fundem num sistema onipresente (o ambiente tecnológico) que absorve ou rejeita todas as alternativas possíveis: “O potencial de produtividade e crescimento desse sistema estabiliza a sociedade e contém o progresso técnico dentro da estrutura de dominação. A racionalidade tecnológica ter-se-á tornado racionalidade política” (idem, p. 19).

Como Spooner, que é chamado de burro por Susan Calvin por não ter nenhum certificado técnico em seu currículo, poderá questionar essas inovações tecnológicas representadas pelos robôs, muito embora outras inovações mais “sutis” sejam

parcialmente aceitas por ele, como seu revólver futurista? Para esta análise, uma discussão de efeito deve partir do conjunto da sociedade e não por indivíduos isolados como costumam ser as saídas para os conflitos em filmes norte-americanos.

A discussão entre Dell Spooner⁵⁷ e o empresário da USSR, Lawrence, nos lembra que, geralmente, o aparato técnico-produtivo não é orientado para a satisfação das necessidades vitais da população, antes, esse aparato impõe exigências econômicas e políticas, aumentando a exploração do trabalho e formando um vasto exército de mão de obra de reserva que foi citado por Spooner como *gente comum*.

Marcuse cita como funciona esse aparato tecnológico numa racionalidade irracional;

Atualmente, o poder político se afirma através dos seus poderes sobre o processo mecânico e sobre a organização técnica do aparato. O governo das sociedades industriais desenvolvidas e em fase de desenvolvimento só se pode manter e garantir quando mobiliza, organiza e explora com êxito a produtividade técnica, científica e mecânica à disposição da civilização industrial. E esta produtividade mobiliza a sociedade em seu todo, acima e além de quaisquer interesses individuais ou grupais. O fato brutal de o poder físico (somente físico) da máquina superar o indivíduo torna a máquina o mais eficiente instrumento político de qualquer sociedade cuja organização básica seja a do processo mecânico” (MARCUSE, 1969, p. 25).

Porém, isso tudo não significa, como discutem Lawrence e Spooner, o fim do trabalho humano ou sua superação pela máquina, antes, isso significa que essa lógica de uso das máquinas pode ser invertida para proveito dos homens, pois “o poder da máquina é apenas o poder do homem, armazenado e projetado” (idem p. 25). Nesse sentido, o que falta a esta sociedade é o gerenciamento coletivo das formas produtivas, é a participação pública nas tomadas de decisões e isso não se dá de maneira vertical e sim horizontal, cujo início básico tem início com aquilo que Adorno dizia: acesso à educação de qualidade.

Quando Susan Calvin diz para Spooner que a USSR está para concretizar a maior distribuição de robôs de toda a história, com um robô para cada três lares, inferimos que o que se vê são poucos técnicos e doutores a serviço do mercado tomando decisões e empurrando seus produtos salvadores para a sociedade

⁵⁷ Curioso notar que o primeiro nome do personagem principal é o mesmo nome de uma das maiores empresas fabricantes de computadores pessoais e produtos correlacionados dos EUA a texana DELL, Inc. Atualmente esta empresa só perde para outra multinacional a HP sediada na Califórnia.

Por que a idéia de um robô para cada X lares? Porque como nos aponta Braudrillard (2007), “o lugar do consumo é a vida cotidiana” (p. 24). A quotidianidade do uso da mercadoria reforça a dimensão de banalidade e de repetição, “constitui a dissociação de uma práxis total numa esfera transcendente, autônoma e abstrata (do político, do social e cultural) e na esfera imanente, fechada e abstrata do ‘privado’” (idem, p. 25).

Na casa de Gigi sua vida doméstica está cercada de mercadorias a ponto de ela quase não sair de casa, pois o mundo das mercadorias lhe aquece, lhe faz companhia através da janela que é sua televisão sempre ligada no mundo, eliminando as tensões e promovendo a passividade. Quando ela ganha seu NS-5, ele “pede” que ela não saia de casa “para sua própria proteção”. Seria a presença do exterior dentro das casas, reorganizando as vidas no que parece ser uma constante involução.

Nos filmes aqui analisados as mercadorias são robôs, no entanto, poderia ser qualquer outra coisa como carros, televisões, rádios, celulares, remédios. Relativamente, não importa qual o produto, o que é interessante notar é o poder de distribuição, a standardização da percepção social que aceita sem questionamento as inúmeras necessidades de consumo que são criadas em seu nome. Sem a menor interrogação sobre possíveis consequências envolvidas, como o sucateamento posterior desse material, citado pelas películas. Nesse sentido, vale destacar:

A intensidade, a satisfação e até o caráter das necessidades humanas, acima do nível biológico, sempre foram condicionados. O fato de a possibilidade de se fazer ou deixar de lado, gozar ou destruir, possuir ou rejeitar algo, ser ou não tomada por *necessidade* depende de poder ou não ser ela vista como desejável e necessária aos interesses e instituições sociais comuns. Neste sentido, as necessidades humanas são necessidades históricas e, no quanto a sociedade exige o desenvolvimento repressivo do indivíduo, as próprias necessidades individuais e o direito destas à satisfação ficam sujeitos a padrões críticos predominantes. (MARCUSE, 1969, p. 26).

Mesmo assim, uma discussão dessa problemática não caberia a um indivíduo, ou um herói, como o cinema propõe na figura de Spooner, único a realizar alguma crítica, coisa que poderia ocupar as mentes de todos os moradores de Chicago, quiçá dos EUA. As necessidades são históricas, os recursos naturais são calculáveis e os padrões de vida humana são heterogêneos, e aqui fica a questão proposta por Marcuse: que tribunal poderá invocar autoridade para decidir? Vimos como Spooner é criticado por

não aderir ao consumismo de seu tempo, contudo, ele é testemunha das melhores novidades técnicas de seu tempo, que seriam as inovações na área médica capazes de salvar vidas como salvou a sua.

Nesse sentido, Castoriadis (1999) pontua que não existe um poder absoluto que controla esses artefatos, é toda uma questão social a idéia de autonomia que adquiriu essa produção tecnocientífica; autonomia que não passa de ilusão criada pelos cientistas da separabilidade de meios e fins. Nas palavras desse autor;

Esse conjunto de conhecimentos, de práticas, e de possibilidades, que fabrica laboratórios, preparadores de laboratórios, imitadores, inventores, descobridores, armas de apocalipse, bebês de proveta, quimeras reais venenos e remédios – essa hipermegamáquina, ninguém a domina nem a controla; e, no estado atual das coisas, nem se coloca a questão de saber se alguém poderia controlá-la. Com a tecnociência, o homem moderno crê que conquistou a maestria. Na realidade, se bem que exerça um número crescente de “maestrias” pontuais, o homem está menos potente do que nunca, diante da totalidade dos efeitos de suas ações precisamente porque estas se multiplicaram tanto, e porque atingem estratos do ente físico e biológico sobre os quais ele nada sabe – e, apesar disso, o homem moderno vasculha com uma vara sempre maior o formigueiro, que também é certamente um vespeiro. (CASTORIADIS, 1999, p.104).

Doutor Laning foi prova da capacidade humana de vasculhar um vespeiro ao criar esses seres que, na trama, representam as consequências de atos racionais irracionais, como veremos nas sequências do filme.

Antes de entrar na sala de Laning, Spooner é apresentado à primeira criação do pesquisador, ele observa que em todo o prédio existem “fitas com sensores”, uma espécie de raio laser azul, que é parte de um sistema central de controle do prédio, um cérebro positrônico gigante chamado V.I.K.I., isto é, um anagrama para Inteligência Cinética Interativa Virtual. Primeira criação do Dr. Laning (o homem gênio), VIKI (a criação é feminina) é um núcleo positrônico que através de uma imagem de holograma mostra o rosto de uma mulher jovem e bela que dá as informações sobre segurança no prédio da USSR. Segundo nos informa VIKI (interpretada pela atriz Fiona Hoga), esse sistema operacional vigia tudo o que se passa no prédio, menos as áreas de serviço - afinal todo sistema tem seu ponto fraco.

Em seguida temos a foto de VIKI:



Imagem de VIKI, o cérebro positrônico da USR em *Eu, Robô*.

O rosto de VIKI é formado por inúmeros fragmentos de imagem ilustrando na forma do filme nossa idéia principal de sociedade pós-moderna com toda a fragmentação que a contorna, além da predominância das imagens. VIKI fora projetada inicialmente para administrar os sinais de trânsito das ruas de Chicago e com a diminuição dos índices de acidentes os poderes da máquina sobre a vida dos moradores foi se ampliando.

A questão da segurança, seja esta de política interna ou externa do país, sempre foi uma das principais questões dos Estados Unidos e se aprofundou no início da Guerra Fria, na década de 1950. Os motivos variam ao longo dos anos - corrida armamentista, corrida espacial, luta contra o eixo do mal (grupos muçulmanos não alinhados aos EUA) – e, enfim, mudam-se os focos porém o produto é conhecido de todos, isto é, a tecnologia comunicacional e mais recentemente a tecnociência são utilizados na produção de artefatos para “segurança” de casas, ruas, estradas, cidades, aeroportos, elevadores, prédios e diversos locais públicos, assim como faz VIKI em *Eu, Robô*.

Segundo Berlinguer (2003), no ano 2000 o mundo teve conhecimento de uma notícia alarmante. Descobriu-se que o Planeta Terra é vigiado em cada ponto habitado, por iniciativa dos Estados Unidos e do Reino Unido, pelo sistema chamado *Echelon* que capta e registra, sem autorização dos vigiados, atos e comunicações de grande parte dos seres humanos. Essa foi uma amostra da mais vasta intromissão na vida das pessoas, essa notícia ganhou poucos dias de repercussão na imprensa e logo foi esquecida.

Nesse sentido, VIKI é como um mini *Echelon*, pois ao mesmo tempo em que projeta sistemas de “proteção” para os humanos vai ganhando enormes poderes em Chicago, como controlar desde os sinais de trânsito, as distribuidoras de energia elétrica, os robôs que estão a serviço dos indivíduos em suas casas, as portas dos prédios públicos, etc. Recentemente outro *blockbuster*: *Live Free or Die Hard* (2007) conhecido no Brasil como *Duro de Matar 4*, alusão ao seu personagem principal John McClane (Bruce Willis), mostrou em meio às cenas desmedidas de ação uma interessante crítica aos sistemas informacionais que controlavam, no filme, praticamente os EUA inteiros, de usinas hidrelétricas às usinas atômicas, passando pelos sistema de gás encanado e pelo sistema de transportes, e que, na trama, foram facilmente corrompidos e controlados por um “gênio do mal”.

De volta a *Eu, Robô*, Susan faz questão de mostrar a eficiência de VIKI que projetou os sistemas de proteção de Chicago reduzindo as mortes no trânsito em 9% nesse ano (2035).

Mesmo com tanta eficácia, VIKI curiosamente não tem gravadas as imagens internas dos momentos finais do Dr. Laning, e informa ao detetive Spooner que “os dados estão corrompidos”. A palavra “corrompido” valeria também para as máquinas? Na trama as máquinas serão capazes de corromper, sobretudo, as três leis da robótica.

Aos 18 minutos de *Eu, Robô*, uma cena incita o público a aderir às suspeitas de Spooner. Quando ele e Susan entram no laboratório, de onde o doutor supostamente atravessou a janela de vidro blindado para a morte, Spoon desconfia que se não há imagens da movimentação nos corredores deve-se ao fato de que o assassino ainda estaria na sala.

Como ocorre no filme *Inteligência Artificial*, onde se vê a jornada de David em busca da Fada Azul de Pinóquio, aqui também entra em cena mais uma fábula: João e Maria. As migalhas que levariam os irmãos para longe da floresta, onde vive uma bruxa, representarão os sinais que Alfred Laning deixa no holograma para o único detetive que temia robôs. Spooner se surpreende com um livro tão pouco acadêmico dentro do laboratório de um renomado cientista de robôs. Surpreende-se mais ainda quando vê que a doutora Susan não tinha tido tempo de ler em nenhum estágio de sua formação aquele clássico da literatura infantil tão comum. A todo o momento Spooner e Calvin discutem sobre os robôs e as três leis.

Ruídos denunciam um robô que estava escondido entre os materiais da sala e,

antes mesmo que Spooner termine de se virar para ver de onde vem o som, um robô salta (em câmera lenta) de maneira espetacular passando por cima de ambos. Susan pede para que Spooner se acalme, pois o robô é inofensivo. Ela diz:

- *Acalme-se detetive. A única coisa perigosa aqui é você.*

Spooner pega uma nova arma que traz no tornozelo e aponta para o robô que por sua vez, pega arma de Spooner que estava caída no chão. Ambos apontam as armas em direção ao outro e o robô não obedece nenhuma ordem de Susan para que o desative. Sentindo-se ameaçado, o robô se atira pela janela e cai no saguão do prédio da USR, o impacto de seu corpo super-resistente é tão forte que trinca o chão. Em seguida ele corre pelas ruas e foge.

Em termos de técnica cinematográfica, a cena em que o robô se atira pela janela faz clara referência aos movimentos do herói Neo (Keanu Reeves), de *Matrix*⁵⁸ (EUA, 1999), onde, pela primeira vez no cinema, foram criadas cenas de ação em câmera lenta além do chamado “efeito tempo de bala⁵⁹” que tanto Neo como o robô de Susan Calvin sofrem ao serem alvos de tiros disparados contra eles.

Após seu salto espetacular, o robô cai praticamente em pé e com força no saguão do prédio formando uma rachadura no chão que o segue, enquanto corre, até as escadarias para a rua, ali ficam vestígios de óleo indicando os danos causados pelos tiros de Spooner no robô fugitivo.

Susan insiste em seus termos humanizados para se referir ao robô e diz que ele está ferido. Precisando de conserto, o robô poderia ter retornado à linha de produção da indústria e é para lá que Spooner seguirá nas seqüências de sua caçada *a la* Deckard em *Blade Runner*.

Spooner duvida da funcionalidade das três leis da robótica dizendo que seria possível, sob ameaça, que um robô obedecesse a uma ordem para atirar o Dr. Laning através da janela. Na saída do prédio, Spooner satiriza o discurso técnico de Susan pedindo que ela fale de maneira mais clara. Para esta leitura, a Dr^a Susan Calvin e o

⁵⁸ Trilogia criada em 1999, teve duas seqüências em 2003 com *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolution*. Todos os três filmes misturam teologia, inteligência artificial, filosofia e ciência futurista, alterna cenários de cinema e imagem de vídeo game. Conta a história de um jovem *haker* que é escolhido para salvar a humanidade da fúria das máquinas cuja *matrix* alimenta-se de homens como se fossem pilhas. Fonte: site www.imdb.com

⁵⁹ Do inglês, *Bullet Time*, nesse efeito várias câmeras dispostas em círculo captam imagens cobrindo 360° ao redor de uma cena. Depois as fotos captadas são transformadas em fotogramas fílmicos que por sua vez dão a impressão de captura do tempo ao redor da cena.

detetive Spooner expressam a oposição entre conhecimento científico e o senso comum.

Spooner pergunta:

- *O que você faz por aqui exatamente?*

Susan responde:

- *Minhas áreas são robótica avançada e psiquiatria. Embora eu me especialize em interfaces do sistema nervoso humano para acelerar o programa antropomorfológico da U.S.R.*

Spooner, talvez sinalizando a falta de comunicação entre os acadêmicos e as pessoas não iniciadas em conceitos técnicos, pergunta de novo:

- *Então, o que exatamente você faz por aqui?*

Susan responde:

- *Faço os robôs parecerem mais humanos.*

- *Não era mais fácil você dizer isso?* (Responde Spooner esclarecido).

Mas Susan reafirma pouco atrapalhada:

- *Não, na verdade não!*

A tensão entre ambos não se dá apenas nas questões do conhecimento, todo um clima de atração vai sendo moldado à medida que a trama se desenvolve e, se no início do filme, ambos estavam de lados opostos, eles vão se aproximando de tal maneira que Spooner dará mais atenção ao que ela fala, e passará a se comportar de maneira mais formal. E ela fará o oposto, ou seja, passará a ser informal, no vestir e no falar. É como se o narrador construísse aos poucos uma saída para o conflito, na busca de equilíbrio entre os dois personagens.

Enquanto os replicantes de *Blade Runner* eram produzidos por partes nos pequenos laboratórios subcontratados de Los Angeles como o do asiático Chew, em *Eu, Robô* a produção é totalmente mecanizada para espanto de Spooner, que diz:

- *Robôs, produzindo robôs! Isso é que é burrice.*

Essa frase pode nos indicar que a aliança entre mercado e ciência pode ser considerada “burrice” como diz Spooner, visto que os robôs de que fala nosso “herói” poderiam ser homens-robóticos (no sentido de autômatos que agem sem consciência de seus atos) ao aliar possibilidades históricas não em benefício da sociedade, mas para indivíduos pagantes.

Na sequência, Susan e Spooner seguem de carro (um protótipo de Audi) para outra fábrica da USR e discutem muito durante o percurso, pois Spooner dispensa o piloto automático do carro e prefere dirigir sozinho, o que é reprovado pela neurocientista acostumada a ser guiada pelas máquinas. Spooner e Susan chegam até um enorme galpão da fábrica USR, onde os recém criados robôs ficam armazenados. Segundo Susan, eles possuem apenas as três leis em sua configuração inicial. Ao todo são 1000 robôs perfilados, porém os sensores detectam 1001. Susan adverte que este, por sua vez, só seria definitivamente identificado após um mês ou mais de entrevistas.

Sem tempo a perder, Spooner aceita que ela inicie as pesquisas porque ele tem um jeito próprio, comum aos policiais norte-americanos, de encontrar o robô 1001, ameaçando atirar contra os robôs, pois na sua imaginação um deles tentaria se defender visto que não parece obedecer as três leis. O seriado *24 horas*⁶⁰ (EUA, 2001-2009) aborda essa questão da violência policial e seus métodos próprios, que dispensam qualquer abordagem ética por parte de alguns agentes policiais, como o personagem principal, Jack Bauer, que tortura alguns suspeitos sob sua custódia para extrair informações e atingir seus objetivos na trama.

Embora aqui se trate de um robô, a dramatização da cena em que Spooner atira no robô dá um tom familiar pela maneira humanizada que o artefato cai simulando perfeitamente uma execução cometida contra um humano. Nesse sentido, não podemos ignorar o tom alegórico da cena que remete ao seriado citado.

Em seguida temos a foto de Dell Spooner e vários robôs NS-5:

⁶⁰ Essa série de sucesso no Brasil foi lançada logo após os ataques terroristas nos EUA conhecidos como *11 de setembro*, e repercute a política do ex-presidente George Bush de liberar torturas cometidas contra suspeitos que estiverem sob custódia do aparato militar daquele país. Está em sua sexta temporada e é transmitida pelo canal FOX.



Imagem do robô Sony, Spooner e os demais robôs da USR.

Enquanto escolhe um robô para atirar Spooner diz:

-Porque dão rostos a eles?

-Fazem parecer amigos.

-Fazem parecer humanos.

Ele encosta sua arma na cabeça de um robô NS-5 e atira contra seu cérebro positrônico; a cena não deixa de ser violenta, visto que o robô cai de maneira bem humanizada dando sensação de que ali caía um homem. Susan Calvin fica chocada com os métodos de Spooner, mas logo se recompõe.

Mas, a proposta de Spooner se confirma e no fundo da fila um robô se move na busca de se defender. Ele foge para fora do prédio que está cercado por policiais e helicópteros, o detetive tinha pedido reforços. Após saltar em câmera lenta e tentar escalar a parede externa do prédio, como faz Peter Parker (Tobey Maguire) em *O Homem Aranha* (EUA, 2002), o robô NS-5 é preso por uma rede tipo “teia de aranha” e, dominado, é levado para a delegacia.

Interessante notarmos que o cinema na pós-modernidade é eivado de citações ao próprio cinema como pudemos observar até aqui. Isso nos parece ser um movimento auto-referencial que apresenta não apenas a intertextualidade entre os filmes e séries norte-americanas bem como um aspecto de propaganda das tramas pelas tramas, visto que todas são repetidas à exaustão nos canais de filmes nas TVs brasileiras e fora do

país.

Minhas respostas são limitadas

Um corte na cena e a câmera mostra imagens panorâmicas belíssimas da cidade iluminada à noite, a música de suspense segue ao fundo não deixando que o espectador desvie do foco da trama: a prisão do robô.

No escritório central do departamento de polícia, Spooner fala com seu chefe tentando convencê-lo a deixar que ele interrogue o acusado, pois tinha razão quanto aos robôs serem uma ameaça. Seu chefe, ciente de seu trauma com robôs devido ao acidente que sofrera de carro, preferia que Spooner ficasse fora do caso, porém diante das insistências do subordinado e amigo lhe concede cinco minutos. Mas, ao temer que as suspeitas de Spooner se concretizem, seu chefe diz que sentirá saudade do tempo que “pessoas matavam pessoas”. Spooner agradece piscando para seu chefe.

Spooner acredita que pode resolver as contradições evidenciadas na trama, mas as respostas que elabora são sempre limitadas, visto que para esta análise não seria o indivíduo isolado capaz de dar respostas às contradições.

Na sala acinzentada, uma mesa ao centro mantém um foco de luz sobre o robô que é vigiado por seis agentes fortemente armados. Spooner mostra as fotos de Laning morto e diz para o robô que assassinato é um truque novo para robôs. Mas o robô, que se autodenomina Sony (novo nome de marca de produto eletrônico), lhe pergunta qual o significado do gesto que Spooner fez para seu chefe (ele se refere à piscada). Spooner diz que é coisa de humanos, e que o robô nunca iria entender. Sony chama Dr. Laning de pai e diz que ele tentou lhe ensinar emoções humanas, mas que elas são difíceis. Como foi com David, em *I.A.*, aqui Sony também sente algumas emoções como medo e diz que sonha. Spooner diz:

- Até cães sonham, você não, é uma máquina, uma imitação da vida.

Na cena em que Spooner interroga o robô, esse demonstra inquietações humanas em torno da própria existência. Em contraposição, os policiais que o vigiam

estão tão robotizados que fazem movimentos sincronizados de apontar e abaixar as armas conforme Spooner se movimenta em frente às miras. Eles se vestem da mesma forma, estão absolutamente iguais e se movimentam da mesma forma como se eles, os homens, fossem os robôs. Porém, a voz do robô é calma, ponderada, agradável podendo despertar empatia do público espectador.

Spooner fala sobre as habilidades humanas e pergunta se Sony poderia compor uma sinfonia ou pintar uma bela obra prima, como fizeram alguns homens na história da humanidade. E Sony responde da mesma maneira que David fez com Martin dizendo:

-Você pode?

Spooner começa a provocar Sony dizendo que ele matou o Dr. Laning porque ele estava lhe ensinando emoções e as coisas saíram do controle. Irritado Sony bate na mesa e diz que não matou o Alfred Laning. Sony afirma que Laning se matou, talvez por alguma errada que Sony fez.

Antes mesmo que Spooner tente retirar mais informações de Sony, entra na sala o empresário da USR robótica, Lawrence. Ele levou um contrato de sigilo para que todos os policiais envolvidos naquela ocorrência com o robô saibam que ninguém deve dizer que um robô foi acusado de homicídio, caso contrário, será acusado de “incitar pânico irracional e estarão sujeitos as penas da lei”. A fala de Lawrence nos lembra aquilo que Hobsbawm (1995) aponta como o “extraordinário gosto dos EUA por deixar que o litígio responda todas as questões na disputa humana” (p. 513), como foi o reconhecimento pela corte suprema da condição humana do robô Andrew.

Spooner protesta e pede que seu chefe chame o prefeito, mas eis que Lawrence já o tem na linha de seu celular e passa o telefonema para o chefe de polícia. Fica patente que Lawrence tem apoio político para seu negócio, numa aliança entre ciência, política e mercado.

Outra referência ao seminal *Blade Runner* se dá na sequência em que Spooner aparece dentro de um bar, a cena apresenta o bar de fora para dentro e de cima para baixo, evidenciando o seu letreiro luminoso de gás neon e fazendo o barulho correspondente das luzes falhando. Ali dentro, Spooner bebe com seu chefe e amigo, ambos conversam sobre os problemas com os robôs ao mesmo tempo em que um robô

antigo serve a bebida no balcão. Após um curto diálogo entre os dois, o chefe de Spooner diz que ele era o cara certo para a hora certa, referindo-se ao fato de que Spooner sempre quis encontrar um robô mau. Mas isso serve como pista para o detetive de que o Dr. Alfred Laning estava mesmo lhe deixando migalhas, contando com seu ódio por robôs para que ele fosse atrás da resolução do mistério, ou seja, qual é o problema com os robôs.

Outro corte na cena e Spooner vai até a casa de Laning, a cena é noturna e a música que transmite certa tensão é tocada. A seguir entra em cena um robô gigante parecido aos apresentados nos quadrinhos dos *Transformers*, que virou seriado de desenho animado nos EUA em 1986 e filme em 2007. Esse robô é uma mistura de caminhão demolidor que fica em pé e, com membros articulados, vai demolindo a até então impecável, mansão do Dr. Laning, enquanto Spooner está lá dentro investigando. Estas cenas de destruição de uma residência antiga, porém impecavelmente nova com colunas gregas e revestimento de tijolos cerâmicos, não fazem o menor sentido, pois o imóvel poderia ter outras finalidades que não fosse a destruição.

Antes de Spooner chegar, o demolidor *Transformer* estava lá de prontidão para a demolição autorizada pela USR às 8:00 horas da manhã, ele iria destruir a casa de qualquer maneira e só muda o horário porque Spooner entrou na casa. A cena é de pura ação e muito curta. Porém, quando o robô começa a demolição, Spooner pega o gato que habitava a casa e salta pela janela até caírem dentro de uma piscina no jardim. Nesse momento, a máquina já terminou a demolição da mansão totalmente mobiliada e equipada que vai ao chão em segundos.

Nesse sentido, propomos uma leitura alegórica desta cena, pois acreditamos que simboliza os dilemas entre modernidade e pós-modernidade que permeiam os três filmes aqui estudados, dilemas que se aprofundam em *Eu, Robô*. O robô que destrói a casa de Laning é guiado por VIKI (o espectador não sabe disso ainda) que, nesta leitura, representa a pós-modernidade e seu ensejo desesperado de destruir os referenciais do passado, neste caso, o legado de Alfred Laning, isto é, sua casa moderna e todo o referencial que está nas obras de arte, nos livros nos objetos que remetem ao moderno e ao modernismo. As cenas são curtas, quase um *vídeo-clip* sem sentido, porém, nos servem de base para pensarmos mais uma vez e concluirmos nesta dissertação a análise sobre aquilo que os filmes evidenciaram de transformações na arquitetura pós-moderna, o que pudemos observar em *HBC, I.A* e em *Eu, Robô*.

Essa questão sobre a arquitetura pós-moderna e seu conflito com as formas que a precedem é observada em profundidade por Jameson (2000). Em se tratando de consequências sociais, no âmbito da arquitetura, o cinema nos apresenta “os dilemas do pós-moderno” modificando “os dilemas do moderno” e vice-versa (p. 125). Mudanças formais na arquitetura são acompanhadas de mudanças sociais.

Jameson faz o percurso histórico dessas transformações na arquitetura citando o cinema e a leitura possível das formas arquitetônicas inaugurada pela semiótica de Christian Metz através das inúmeras leituras possíveis de um edifício e seus espaços internos. Jameson aponta o trabalho de Metz, porém não se atém a este autor, visto que em sua opinião,

Uma vez postos esses equivalentes, as questões mais interessantes de identidade histórica começam a se impor – questões que não estão implícitas no aparato semiótico ou lingüístico e que começam a aparecer quando esse aspecto é abordado de forma dialética” (JAMESON, 2000, p. 127).

Jameson nos convida a pensar o ‘cômodo’ e questiona se podemos nos referir indistintamente a esta “unidade mínima” sem considerar seus usos – público, (trabalho e escritórios) e privado. Para pensar melhor esta questão e evidenciar as transformações que os filmes nos apresentam é necessária uma leitura histórica que nos remeta a inauguração do cômodo moderno e do corredor que retomam o século XVII;

[...] a privacidade do cômodo tem muito pouco a ver com os espaços indiferenciados para dormir que as pessoas costumavam arranjar no meio do ninho de ratos de um sem-número de cômodos, passando por cima de outros corpos adormecidos. Essa inovação, assim renarrativizada, gera agora questões correlatas a respeito da origem da família nuclear, e da construção ou formação da subjetividade burguesa, da mesma forma como fazem indagações sobre técnicas arquitetônicas similares” (JAMESON, 2000, p. 127).

As formas como os filmes que observamos nos apresentam suas famílias também estão relacionadas na arquitetura de suas casas, nesse sentido, algumas mudanças podem ser apontadas.

Em *HBC*, a família nuclear burguesa habita uma enorme mansão, até semelhante à de Alfred Laning em *Eu, Robô*. Em *HBC*, os espaços de convivência como a sala de estar e a cozinha eram bem delimitados e cada um dos membros possuía seu cômodo de privacidade onde poderiam também desenvolver sua individualidade.

Grace e Amanda tinham cada uma o seu quarto que caracterizavam os seus gostos, suas cores, seus objetos preferidos. Também o casal Sr e Sr^a Martin tinham seu espaço privado.

Em *I.A.*, observamos praticamente a mesma organização na habitação que privilegia a família, embora os cômodos da casa de Mônica fossem ganhando formas mais amplas e funcionais, como se fossem sendo expandidas ao ponto de se tocarem como a sala-cozinha. Em *Eu, Robô*, a casa de Spooner sinaliza as transformações da família ao privilegiar a idéia de habitação pós-moderna. Como disse Jameson:

“o conceito de moradia unifamiliar pode também ser o menos característico dos projetos pós-modernos: a grandiosidade dos palácios ou das vilas por certo é cada vez menos apropriada para uma era que começou com a “morte do sujeito”. E tampouco a família nuclear é um interesse ou uma preocupação pós-moderna” (idem, p. 129)

Lembramos que a casa de Spooner é praticamente um cômodo gigante e alto. Há algumas divisórias, porém funcionam como meias paredes não fechadas por portas. Vimos no início do filme Spooner tomando banho com a porta do banheiro aberta e, quando Susan vai até sua casa ele pede que ela se afaste dele por um instante porque, como ele diz: *pode não parecer, mas isto é o meu quarto, e preciso me vestir*. Enquanto ela se afasta para perto dos móveis da sala, ele troca de roupa atrás de uma divisória do que seria seu ‘quarto’, porém os ambientes não são fechados, e só se distinguem pelo conjunto mobiliário e por dois degraus entre os pisos.

Nesse sentido, como apontou Jameson, a habitação de Spooner mesmo sendo pós-moderna, traz em sua forma a tendência de Le Corbusier e sua procura com a “planta-livre” de desafiar e existência do cômodo tradicional, produzindo uma nova forma de morar, de viver e de habitar “como consequência ética e política (e, talvez psicanalítica) de uma mutação formal. Tudo depende, então, de considerarmos a “planta livre” como apenas mais um cômodo, ainda que novo, como uma tentativa de transcender essa categoria” (JAMESON, 2000, p. 128).

O pós-modernismo aspira abandonar formas antigas e traz um julgamento depreciativo sobre elas, porém como não há ruptura radical em nenhum sentido, na arquitetura também não se podem observar rupturas, visto que os novos velhos edifícios são recebidos cada vez com mais entusiasmo, persistindo a noção de novidade tão cara

ao modernismo e que parece ter sobrevivido no pós-moderno. No pós-modernismo convivem as formas velhas e novas como a casa de Spooner que é velha, se observada por fora, e inovadora se vista por dentro. Ou as residências conservadoras, como a casa de Sr. Martin em HBC, e a transição que rompe com essa forma na casa de Mônica. Entretanto, pinçamos dois momentos bem distintos para falar das transformações na arquitetura pós-moderna e como aparecem nos filmes aqui tratados. A casa de Alfred Laning é uma mansão com colunas gregas e, em contraposição, temos o edifício pós-moderno da US-Robótics. Abaixo temos as ilustrações:



Casa de Alfred Laning. À direita da casa, o robô de demolição.



Prédio da USR

Enquanto Spooner investigava a casa de Laning, sob os olhos atentos do robô demolidor, observamos dentro da casa uma decoração típica do período moderno, com muita madeira revestindo paredes, escadas e pisos; os móveis são clássicos, pesados escuros, e parecem pouco funcionais, porém de grande beleza. Existem quadros escuros

nas paredes, um globo terrestre, esculturas variadas decoram alguns aparadores. As estantes estão cheias de livros e, a julgar pelas capas duras e escuras, devem ser livros clássicos do pensamento humano e, nesse sentido, cheios de referências e metanarrativas. Outro símbolo de referência está na cena em que Spooner abre a gaveta da escrivaninha de Laning e em primeiro plano aparece uma bússola. Sabemos que a bússola é o símbolo máximo do referencial, do posicionamento, do rumo a ser tomado e tudo aquilo que o pós-modernismo pretende negar. Como apontou Connor:

[...] o pós-modernismo na verdade parece repetir um dos gestos fundadores do próprio modernismo, o da recusa absoluta do passado; em outras palavras, o pós-modernismo se parece mais com o modernismo em sua radical recusa dele. O pesadelo que assombra o pós-modernismo arquitetônico é que anunciar o parricídio pode não passar de uma maneira de manter a linhagem similar” (CONNOR, 1993, p. 67).

É isso que VIKI, primeira criação de Alfred Laning, faz, ela elimina seu pai criador e reprograma o robô para destruir sua casa e tudo o que há lá dentro, na tentativa de se livrar do passado representado por seu criador e aquela habitação eivada de citações modernistas.

O edifício da USR nos parece um marco na cidade. É o ponto mais alto simbolizando poder econômico, político, prestígio, tão moderno em sua construção racionalizada, cheia de tecnologia e, ao mesmo tempo, é pós-moderno em sua estética, em sua forma de organização e seu simbolismo social. É uma torre muito alta, nenhum outro prédio pode alcançá-la no seu objetivo de ser singular e ambiciosa. Simboliza o poder de mercado de uma empresa que almeja distribuir um robô para cada família, um poder totalitário que visa gerenciar as vontades, promover novas necessidades e estandardizar modos de vida, distribuir robôs humanizados para humanos robotizados.

O prédio da *United States Robótics* (USR) é uma “cortina de vidro”. Ao falar desta característica da arquitetura pós-moderna, Jameson afirma que o “revestimento de vidro repele a cidade lá fora, uma repulsa cuja analogia encontramos naqueles óculos de sol espelhados, que impedem um interlocutor de ver nossos olhos, dotando-os assim de certa agressividade e certo poder sobre o mundo”. (JAMESON, 2000, p. 68)

Assim, o prédio da USR, ao mesmo tempo em que é ponto referencial na cidade pela sua forma inigualável de construção, “prefere” mostrar-se auto-suficiente e

dissociado da sua vizinhança, pois ao olharem para suas paredes externas as pessoas não enxergam um prédio e sim o reflexo de tudo que as circundas. Nesse sentido, deveríamos ser capazes de apreender que essas mutações no espaço pós-modernista colaboram para inviabilizar “a capacidade do corpo humano de se localizar, de organizar perceptivelmente o espaço circundante e mapear cognitivamente sua posição em um mundo exterior mapeável” (idem, p. 70).

Essas transformações permeiam toda a organização social nos filmes e por fim o sujeito individual como veremos nas sequências de *Eu, Robô*.

Eu confio no seu julgamento

Pouco antes da demolição da casa, Spooner assiste à última conferência gravada por Dr. Laning no seu computador pessoal. Dr. Laning diz que descobriu “fantasmas nas máquinas” que criara; “trechos de códigos randômicos que se uniram formando protocolos inesperados”. Como consequência desses “radicais livres”, Dr. Laning explica que os robôs passam a elaborar perguntas sobre livre-arbítrio, criatividade e até aquilo que chamam de alma. A última frase de Laning que pudemos ouvir antes da destruição da casa foi essa:

- O que ocorre com o cérebro de um robô quando deixa de ser útil? Os robôs buscam a companhia uns dos outros ao invés de ficarem sós, como podemos explicar tal comportamento?

Após a destruição da mansão, Spooner vai até a casa de Susan e eles novamente discutem porque a psiquiatra de robôs não acredita nas suspeitas do detetive. Ela tem seu próprio NS-5 que ao captar mudanças no padrão de voz de Spooner entra na sala perguntando se Susan precisava de ajuda. Ela dispensa a ajuda do robô e Spooner alerta para que ela se livre daquela coisa, mas ela pede que ele saia da casa. Esta cena nos remete à atualidade das palavras de Marcuse: “no período contemporâneo, os controles tecnológicos parece serem a própria personificação da razão para o bem de todos os grupos e interesses sociais – a tal ponto que toda contradição parece impossível” (MARCUSE, 1969, p. 30). Por este motivo, talvez, seja tão difícil para Spooner

convencer a neurocientista de que seu artefato robótico possa estar com problemas técnicos.

Spooner imagina que Lawrence está por trás da morte de Alfred Laning devido aos problemas descobertos pelo cientista nas máquinas que parariam a comercialização milionária de robôs. Para Susan, as suspeitas de Spooner não passam de uma vingança pessoal devido seu ódio declarado pelos objetos. Aqui dois pólos se criam, aquele grupo de pessoas que irrefletidamente rejeitam a inovação como Spooner e outro que aceita as transformações fazendo “vista grossa” para as imperfeições técnicas ao acreditar que a tecnologia pode resolver muitos problemas.

Mas esta polarização comum a filmes de Hollywood não deve ser avalizada e absorvida nessa mesma chave, visto que, segundo Castoriadis (1999), a rigor não são as pessoas que dirigem diretamente esses poderes da tecnociência e sim toda a lógica que foi legitimada por essas pessoas. Em suas palavras:

De um lado, a tecnociência produz constantemente “poder” no sentido limitado da capacidade efetiva de fazer. De outro lado, com a evolução da sociedade contemporânea, esse poder não podia ser “utilizado” de outra maneira, e por ninguém mais a não ser quem o utiliza, isto é, por Ninguém. Não há tecnocracia, nem cientocracia, cientistas e tecnólogos utilizam os Aparelhos de poder existentes (e a rigor, fazem parte deles) e esses Aparelhos exploram, é certo, e oprimem quase todo mundo, mas não dirigem realmente nada. CASTORIADIS, 1999, p. 104.

Nesse sentido, entendemos que os conflitos demonstrados nas películas são, em princípio, falsos; devido tanto à facilidade de sua apreensão, nessa relação bem *versus* mal; quanto tem a ver com aquilo que Adorno chamou de ideologia da ideologia. Isto é, um processo de mascaramento da história e fetichização das coisas que, se recebessem um olhar mais atento e, portanto, crítico do público espectador da cultura de massa, esses últimos acabariam levando essas produções fílmicas ao desaparecimento.

Susan diz que os robôs são seguros e não magoam as pessoas, ela deixa transparecer sua própria dificuldade de relacionamento com outras pessoas, ao preferir a companhia de um robô dentro de casa. Marcuse nos fala sobre a satisfação que as pessoas transferem para os bens que compram;

[...] as criaturas se reconhecem em suas mercadorias; encontram sua alma em seu automóvel, *hi-fi* [rádio], casa em patamares, utensílios e cozinha. O próprio mecanismo que ata o indivíduo à sua sociedade

mudou e o controle social está ancorado nas novas necessidades que ela produziu” (MARCUSE, 1969, p. 30)

O fato de Susan, na condição de neurocientista, não conseguir identificar ou trabalhar os seus próprios problemas emocionais, salienta a incapacidade de se tratar o indivíduo numa sociedade doente. Porém, não ciente disso, o narrador cinematográfico preferiu que Susan fosse também psiquiatra, ela poderia ser projetista de qualquer outra parte dos robôs e ainda estar bem posicionada na trama, mas ela é psiquiatra justamente porque o narrador quer aproximá-la de Spooner, para que ela tente entendê-lo e, apesar de não formarem um par romântico de imediato, o filme sugere que esse seja o final dos dois na trama, corroborando o clichê de que os opostos se atraem. Porém, como nenhum beijo, olhar, ou carinho foi trocado, inferimos que Hollywood não nos parece afeito a juntar uma branca estadunidense com um negro, é mais comum assistirmos um branco estadunidense com uma negra ou latina. Will Smith pode até ser a “bola da vez” de Hollywood, mas com exceção de mulheres de origem latina, e negra ele nunca ficou com uma americana branca no final de um filme.

Mas nossa relação nunca foi completamente normal

Conforme indica a frase de Dr. Laning que abre este tópico, tanto os problemas psicológicos de Spooner quanto as relações entre homens e máquinas parecem não se “acertar” nas sequências finais da trama. Spooner volta a ter pesadelos em sua casa com a cena do acidente que sofreu. Novamente ele é acordado pela sirene do despertador e vira-se para desligar o objeto com a arma nas mãos. Ele bate com a arma na cabeça e diz, como que para seus traumas psicológicos:

Sai daí de dentro.

É como se a mesma cena da abertura do filme indicasse o início da segunda fase do filme. Um corte na cena, e uma música instrumental acompanha o comercial da USR que aparece em plena campanha nas ruas divulgando o novo modelo de robôs NS-5 para a troca dos modelos antigos. Grandes veículos que parecem um misto de ônibus e trens velozes com rodas esféricas chegam a todas as partes de Chicago e robôs novos descem com olhares amigáveis, abraçando crianças com o mote:

Mais sofisticado, mais inteligente e com a sofisticação das três leis!

Essa sociedade, e sua cultura de consumo, promovem através da publicidade seus produtos e, então, quando os caminhões com os robôs são abertos diante do público há uma identificação imediata entre os indivíduos consumidores que chegam, na película, aplaudir a mais nova mercadoria que foi posta à sua disposição por um preço negociável.

Ao passar por um desses veículos de entrega, Spooner olha contrariado. Ele vai até a casa de sua avó Gigi e, para seu desespero, sua avó foi vencedora no concurso televisivo cujo prêmio era um NS-5. Gigi simboliza na trama o cidadão comum, ou as pessoas que passam a maior parte do tempo em casa e, ao manterem suas TVs ligadas são alvos de todo o tipo de propaganda que incentiva o consumismo impondo novas necessidades diariamente.

Purdy (2008) informa que o *status* de sociedade do consumo não foi plenamente realizado nos EUA até depois da segunda guerra mundial. Esse fenômeno era observado desde 1927 e foi acompanhado do slogan *American Way Of Life*, ou modo americano de viver, que significava a capacidade das famílias estadunidenses de consumirem produtos dos avanços tecnológicos jamais vistos em diversas áreas produtivas, sobretudo, na indústria automobilística, de comunicações e de eletrônicos. As massas humanas conquistavam a tão sonhada cidadania através do consumo de bens restritos aos ricos como, por exemplo, energia elétrica, carros, telefones, eletroeletrônicos, plásticos, eletrodomésticos, gramofone, rádio, cinema, aspirador de pó, geladeira entre outros produtos. Segundo este autor:

A nova indústria de propaganda e marketing – ajudada pelos jornais, revistas de grande circulação e rádio, que atraía grande audiência – disseminou a idéia da liberdade associada ao consumo em oposição à idéia de liberdade associada a mudanças nas relações de trabalho. A busca por autonomia econômica e soberania política foi substituída nas mentes de muitas pessoas, pelas possibilidades de consumo como elemento essencial de felicidade e cidadania. (PURDY, 2008, p. 198)

Nesse sentido, o filme *Eu, Robô*, na figura da simpática senhora Gigi, transmite a manutenção desse *status* através dessa senhora que, devido à experiência de vida,

poderia ter acompanhado o incremento do consumo em seu país, pois o filme usa seus personagens para formar e informar seus consumidores, reafirmando valores, introduzindo novos produtos, disseminando preconceitos, enfim, moldando novos consumidores que embora estejam quilometricamente distantes dos EUA estariam sintonizados com seus valores e seu modo de viver. Como disse Johnson em *I.A.*, as pessoas vivem a artificialidade e não estão muito dispostas a entender o que há por dentro dos fenômenos sociais, e entre eles o fenômeno da sociedade de consumo.

Existe todo um conjunto de falsas necessidades que são aquelas “superimpostas” aos indivíduos e que podem ampliar a labuta para quem quer conseguir esses bens; a agressividade daqueles que se sentem diminuídos ou substituídos por essas coisas, a miséria e a injustiça, como a troca do trabalho imigrante ou não por robôs, observada nos três filmes. Mesmo Gigi quando recebe o prêmio da TV, deixa de fazer as tarefas domésticas que foram transferidas para a máquina e ela não percebe que está ficando cada vez mais sedentária.

Adorno (1994) alertou para o fato de a indústria cultural ter o poder de modificar a consciência do público, porém ela o faz ao seu modo, impedindo algum tipo de transformação social que vá além do que essa indústria apresenta como modelo. Concordamos com Adorno quando diz que para essa indústria cultural os consumidores devem ser aquilo que eles são: consumidores. Por outro lado, entendemos que, na atualidade desses filmes campeões de bilheteria e seu público alvo que habita em uma temporalidade pós-moderna, não significa mais que esses filmes mudem as mentalidades e sim que eles as mantenham presas nesse modo de vida que configura a sociedade pós-modernista em sua face mercantil-cultural. Não há mudança, há manutenção, por isso, a indústria cultural é a automática auto-reprodução do *status quo* em suas formas estabelecidas, ou seja, é expressão da dominação. Por isso um filme de ficção científica como *I.A.* é capaz de projetar mais de mil anos para o futuro sem sair dessa familiaridade com o passado estereotípico, se já não há possibilidade de captar o real, muito menos há possibilidade de imaginar o futuro, daí que a ficção científica perdeu sua capacidade de projetá-lo.

As pessoas se identificam com este tipo de filme, fragmentado, pós-moderno, pois não podem apreender o real, já nasceram na era do simulacro, da sociedade da imagem, da reificação sem limites, e da alienação. Como diria Baudrillard, a ficção científica já não expressa o encanto da descoberta de um universo em expansão, agora

evolui implosivamente, acompanhando a nossa atual concepção do universo, “procura-se revitalizar, reatualizar, requotidianizar fragmentos de simulação, fragmentos dessa simulação universal em que se tornou, para todos nós, o mundo dito “real””. (BAUDRILLARD, 1991, p.155).

Mesmo com cenas de consumismo e conforto material, “todo filme comercial é, a rigor, apenas *trailer* daquilo que ele promete e em função de que ele simultaneamente engana” (Idem, p. 107). Esses padrões de vida podem ser desejados, mas são praticamente inalcançáveis para a maior parte dos consumidores do cinema, por isso acreditamos que há outras questões importantes para serem apontadas não apenas na mundialização de um mercado universal, não somente nas mercadorias, mas dos valores, signos e modelos que engessam o imaginário e a percepção.

Na ocasião da morte de Alfred Laning, Spooner chega à cena do crime e pergunta para um perito como poderia ter sido a morte, porém antes de responder sobre o seu trabalho, o perito (olhando para o interior do prédio) diz:

- *Nossa! USR, eu preciso comprar um presente pra minha filha!*

Essa fala reafirma a maneira como os personagens estão presos à idéia de consumo e suas promessas. Mesmo quando adquirir um bem material possui a promessa de felicidade; como quando o esposo de Mônica a presenteia com um Meca-filho, o que permanece é aquilo que Marcuse (1969) chamou de “euforia na infelicidade”, pois Mônica foi impossibilitada pela doença de Martin de viver sua sonhada maternidade, deixando-se levar pela possibilidade de substituir seu filho original por uma coisa. Gigi ganhou seu presente robótico e têm a casa repleta de coisas novas, porém ainda segue para a Igreja a fim de aliviar suas dores espirituais. As necessidades humanas deveriam ser motivo de crítica constante por envolver “padrões de prioridade” que envolvem todos os indivíduos, no sentido de decidir o uso dos recursos materiais e intelectuais à disposição da sociedade. Mas não é isso o que ocorre visto que a superprodução de mercadorias segue seu rumo, busca-se reciclar o excesso de lixo, mas não se imagina uma diminuição da produção, e conseqüentemente do consumo.

Se as pessoas forem guiadas para amar e odiar as mesmas coisas, podem também ser guiadas para comprar os mesmos bens, perpetuando assim, as falsas

necessidades. A contrapelo, os indivíduos precisariam estar livres para poderem decidir quais são suas reais necessidades, porém enquanto as pessoas forem manipuladas, doutrinadas pela propaganda a consumirem por impulso, não poderão decidir o que realmente precisam.

Como nos mostra o filme *Eu, Robô*, a liberdade de escolha entre modelos de robôs tornou tantos outros artefatos obsoletos ao ponto de existir um grande entulho robótico estocado em *containeres* no fundo seco do Lago Michigan. Toda essa liberdade de compra foi alegoricamente traduzida em um poderoso instrumento de dominação, que através da mídia standardizou inúmeros consumidores. Não é a possibilidade de escolha que determina o grau de liberdade do indivíduo, mas o que é escolhido por este sujeito individual. Na sociedade do consumo, os próprios indivíduos reproduzem e perpetuam os controles externos exercidos na sociedade

Gigi, Mônica, Susan Calvin, Sr. Martin, Portia, Amanda, são personagens que ilustram esses indivíduos cujo pensamento unidimensional está orientado para escolher possibilidades previamente delimitadas. Como salientou Marcuse, “a livre escolha entre ampla variedade de mercadorias sustêm os controles sociais sobre uma vida de labuta e temor – isto é, se sustêm a alienação” (Marcuse, 1969, p. 28).

Também a dificuldade de se relacionar com outras pessoas motivaram essas escolhas entre os personagens acima citados, o medo da solidão daqueles que preferiram robôs aos seres humanos. Susan disse para Spooner que robôs não magoam pessoas.

Nas cenas seguintes de *Eu, Robô*, após a prisão de Sony, ele foi levado para a USR a fim de ser desmontado e desligado por Susan a pedido de Lawrence. Contudo, antes que Sony fosse desligado, Spooner é novamente atacado por robôs que saem de dois caminhões de entregas e pretendem dominar as ruas da cidade. Novas cenas de ação recomeçam com Spooner e os robôs dentro de um túnel, os robôs querem exterminá-lo e, mesmo aos pedaços, tentam lutar contra o detetive que também possui um braço robótico o que lhe confere força descomunal para lutar contra os robôs rebeldes. Os robôs mantêm luzes vermelhas acesas no peito e lembramos que essas luzes só se acendem quando eles estão fazendo a atualização diária de seus programas com a central que os criou. A princípio o expectador envolvido nas cenas de ação não poderia se lembrar disso, ao associar a luz vermelha à má índole dos robôs, mas um olhar mais atento nos mostra que nesse momento de ataque ao detetive, os robôs estão recebendo um sinal sincronizado da central.

Um desses robôs não vencidos chega a se atirar nas chamas para não ser descobertos pelos demais policiais que vêm ao encontro do detetive considerado maluco. As cenas de ação dão referência ao filme *The Terminator* (EUA, 1984, 1991, 1992 e 2003) com Arnold Schwarzenegger; este filme é conhecido no Brasil como *O exterminador do futuro*, em que as máquinas voltam do futuro para exterminar o líder dos humanos que poderá destruí-las no futuro.

Enquanto isso, a cena da suposta desativação de Sony ganha um tom de execução, como foi a de David em *I.A.* Nesta cena, o robô está preso a uma espécie de cadeira no laboratório da USR, ele está só com a doutora Susan e diz sentir medo de ser desligado. Sony relata ter sonhos e pergunta se seu desligamento, por nanorobôs injetados em seu cérebro positrônico, vai doer. Ele diz que não quer morrer.

Essas cenas nos remetem a mais um componente social da vida dos estadunidenses, que são as de execuções penais e que variam de Estado para Estado. Na localidade onde está Sony, ele será “executado” com uma espécie de injeção letal no seu cérebro positrônico. Seriam nanopartículas que interromperiam o funcionamento do robô. Novamente ele diz estar com medo e pergunta para sua executora Susan se ele vai sentir dor.

Um corte na cena nos mostra Sony sendo preso à mesa de execução, Susan dá voltas em torno de seu corpo, a música é envolvente e alta; Susan percebe que Sony não tem conexão com a USR, isto é ele é um robô com autonomia para não obedecer as três leis. Seu cérebro positrônico possui uma liga mais densa que o normal. Susan se surpreende ao ver que esse robô estava se desenvolvendo autonomamente, assim como desconfiava Dr. Laning que temia a repercussão dessa descoberta. Sony era uma nova geração de robôs, ele desenvolveu uma espécie de livre-arbítrio e poderia escolher obedecer ou não as três leis.

Lawrence sabe disso e ordena a execução do robô visto que seu negócio estaria falido caso os consumidores soubessem que as máquinas poderiam não mais obedecê-los. No momento da execução, Susan decide trocar Sony por uma “carcaça” de outro robô e completa o processo para que Lawrence pensasse ter sido obedecido. Porém Susan leva Spooner para reencontrar Sony, que é a chave das mudanças temidas por Laning.

A dificuldade de reverter processos tão arraigados na sociedade fez Laning buscar a própria morte e deixar pistas para que um jovem impetuoso como Spooner

pudesse enfrentar o dilema encontrado nos artefatos tecnológicos. Ao fazer nova crítica contra os robôs e à Razão que eles representam, Spooner diz que, no momento do seu acidente, o robô que pulou na água para efetuar o resgate calculou que ele tinha mais condições de sobreviver do que a menina que abandonou por ter apenas 11% de chances de vida. Essa fala de Spooner seria o medo desse predomínio da razão sobre as demais escolhas na vida humana?

Para Spooner, se fossem humanos que tivessem resgatado a menina agiriam com o “coração” e não apenas com a razão. Essa idéia de Razão exposta por Spooner também nos remete à burocratização da vida, onde as pessoas não passariam de números e estatísticas. Nesse sentido, Marcuse alertava para a possibilidade da Razão submeter os demais fatos da vida de maneira que suas leis fossem perigosamente aceitas. “Se os indivíduos se encontram nas coisas que moldam a vida deles, não o fazem ditando, mas aceitando a lei das coisas – não a lei Física, mas a lei da sociedade” (MARCUSE, 1969, p. 31). E em *Eu, Robô* a lei da sociedade é de um pragmatismo desmedido em detrimento do intelectualismo.

A lei da Razão técnica e científica, da sociedade de consumo, de fé no progresso tecnológico está tão firmemente arraigada na sociedade de *Eu, Robô* que mesmo quando Alfred Laning descobre os defeitos na máquina que criara, e sua possível inutilidade enquanto mercadoria, com isso, ele prefere encarar a morte ao fracasso de ter que assumir seu engano ao reverter e conter os passos largos do progresso material conquistado. Ele contava com o ódio de Spooner para declarar àquela sociedade a fragilidade de seu invento. É possível que além deste discurso, o narrador indique o predomínio da mercadoria como regulador social, como unidade capaz de sintonizar indivíduos numa coletividade que se afirmaria, não em torno de uma sociedade mais justa ou humanista e sim em faixas de consumo.

Enquanto Gigi e outros cidadãos aceitam irrefletidamente que uma empresa como a USR infeste a cidade com suas mercadorias robóticas, Spooner rejeita por completo toda e qualquer inovação de mercado como vimos em sua casa repleta de utensílios fora de moda ou obsoletos, como ele prefere chamar de *vintage*. Entretanto, na cultura pós-moderna, mesmo aquilo que é *vintage* tem sido comercializado como algo novo, ou seja, está na moda. Assim, não basta que a aceitação nem a oposição sejam igualmente irrefletidas.

Após a falsa execução de Sony, Spooner e Susan retornam à USR e encontram

Lawrence morto em seu escritório, como nos disse Castoriadis, ninguém lidera ou domina essas regras estabelecidas na sociedade. Não há uma tecnocracia, há uma lógica de mercado que é incentivada, e encontra consciências que sem noção de sua escravidão vão lutar por aquela ordem de coisas naturalizadas ao pensar que sempre foi assim. Lawrence vivia sob os auspícios do mercado e se não fosse assim seria engolido por seus mecanismos de concorrência desenfreada. Lawrence sucumbiu diante de regras que defendia, ou seja, por tudo aquilo que VIKI simboliza: a fragmentação, a era das imagens, o consumismo, a ação irrefletida, o liberalismo, etc.

Sony faz um desenho com a cena de seus sonhos, ele mostra um grande número de robôs dispostos no leito seco do lago Michigan que olham para um provável líder que poderia guiá-los para a liberdade daquela condição de escravidão. Esse líder seria Spooner. Spooner foi até este lugar onde os robôs estão armazenados e nesse momento do filme a voz de Alfred Laning faz um discurso sobre os robôs; acreditamos que o sentido alegórico desse discurso expressa muito da condição humana nessa sociedade. Em meio às imagens da suposta execução de Sony alternada com as imagens de Spooner entre os *containers* sendo abertos e revelando robôs obsoletos, porém ligados e atentos. A voz de Laning diz:

- Tivemos alguns fantasmas nas máquinas, trechos de códigos randômicos que se uniram para formar protocolos inesperados. O que se pode chamar de comportamento; inesperadamente esses radicais livres elaboram perguntas sobre o livre arbítrio, criatividade e mesmo a natureza daquilo que chamamos de alma.

Essas cenas são comoventes se pensarmos que aqueles robôs obsoletos poderiam representar o próprio contingente humano que vive nas beiradas do sistema capitalista. Enquanto Spooner caminha no escuro com auxílio de uma lanterna entre os velhos robôs que se movem diante de sua presença, o discurso prossegue:

*- Por que será que ao ficarem no escuro, eles procuram a luz?
- Por que será que os robôs ao serem armazenados num local vazio eles se agrupam ao invés de ficarem sós?
- Como explicar tal comportamento?*

Corte na cena e reaparece a execução de Sony, seria Susan capaz de desligar

um ser único? E a narração em *off* diz:

- Segmentos randômicos de código... ou é algo mais. Quando um esquema de percepção se torna uma consciência? Quando um cálculo de diferenças começa a buscar a verdade? Quando é que uma simulação de personalidade se torna um doloroso átomo de uma alma?

Outro corte na cena e Spooner novamente liga o holograma de Laning para que o mesmo discurso num novo contexto possa dar novo sentido ao problema com os robôs. Dr. Laning faz o mesmo discurso só que quando Spooner pergunta por que ele construiu robôs que podem escolher não obedecer as três leis, a imagem do pesquisador diz:

-Revolução!

Nesse momento, os NS-5 passam a destruir os robôs antigos e o sinal vermelho em seu peito brilha para todos os robôs naquela cidade. Spooner consegue ligar para seu chefe no departamento de polícia e avisar sobre a revolução que os robôs estão realizando em toda a cidade. E revolução não é uma palavra bem vinda nos EUA a julgar pelos anos da Guerra-fria que balizam o roteiro deste filme na literatura de Asimov.

Para liderar sirva de exemplo!

Uma cena interessante vem ao encontro das palavras do chefe de Spooner que abrem este tópico final. A cena mostra a segunda aparição do jovem Farber no filme e ele está nas ruas cheias de pessoas que fogem dos robôs enraivecidos. A cena é noturna e Farber diz para o robô que ele sabe os seus direitos, e o robô não faz as leis. Farber resiste às ordens dos robôs que querem todos de volta para as casas, pois um toque de recolher foi instaurado. Porém Farber lidera o lado dos homens num princípio de confronto com o outro lado repleto de robôs, mas a idéia do narrador cinematográfico - que deve ter sido fã de *Superman* (EUA, 1978) devido às inúmeras referências de filmes que invoca - é inviabilizar atitudes coletivas. E a cena seguinte de confronto entre

homens e máquinas, que remete ao filme *Gangues de Nova York* (EUA, 2002) com os humanos armados de paus, pedras, coquetéis *Molotov* e outras armas, é rapidamente concluída com a chegada de Spooner, para que a idéia de personalizar o herói americano na figura do detetive e astro de Hollywood tenha preferência. Ou seja, além da trama permitir apenas um herói (Spooner), Farber não se comportou como exemplo durante a trama e não poderia liderar os humanos contra os robôs.

Outro corte na cena mostra o chefe de Spooner e toda a central de polícia que não acreditou no detetive paranóico sofre uma invasão de robôs NS-5. Nesta sequência os robôs invadem a central de polícia e nova cena de ação mostra outro símbolo estadunidense: o poder das armas que são mostradas em close enquanto operam seus disparos em direção aos robôs. Porém, como Hollywood pune aqueles que duvidam de seus heróis, os policiais na central, inclusive o chefe amigo de Spooner, são rapidamente rendidos pelos robôs enfurecidos.

Nas ruas segue a confusão e o caos com a suposta revolução – alusiva ao comunismo – dos robôs que pedem para as pessoas voltarem às suas casas a fim de evitarem o máximo de perdas humanas “nessa transição”. Spooner está fortemente armado e salva Farber de morrer nas mãos dos robôs, ele ordena que o jovem volte para casa, e o garoto retomando ares de adolescente obedece prontamente.

Spooner resgata Susan de seu cativeiro doméstico, ela foi impedida de sair pelo seu NS-5 pessoal. Ambos seguem para URSS em busca de descobrir o que causara tamanha mudança no comportamento geral dos robôs que estão com as luzes vermelhas acesas, alusão não apenas à bandeira comunista que baseia o roteiro do livro, como também são indicadoras de que ocorre uma conexão com o prédio da URSS e seu cérebro positrônico maior, VIKI (quando a confusão não é comunista é feminina).

Jameson (1995) aponta que a tecnologia do nosso atual momento histórico é representada, sobretudo, pelos computadores e por artefatos de reprodução de imagens como câmeras de filmar, vídeos, gravadores e toda a tecnologia da produção e reprodução do simulacro. VIKI simboliza essa tecnologia na sociedade contemporânea, hipnótica e fascinante, que nos instiga a pensar no poder que as imagens tomaram na sociedade pós-moderna. VIKI faz parte do que Jameson (1995) chamou de “paranóia *high-tech*” em que a narrativa mobiliza a ligação de circuitos e redes de um computador global imaginário que através de conspirações labirínticas de agências rivais de informação que são autônomas, porém inter-relacionadas numa “espalhafatosa teoria da

conspiração”, que “deve ser vista como uma tentativa degradada de pensar – através da figuração da tecnologia avançada – a totalidade impossível do sistema mundial contemporâneo” (p.64).

Susan e Spooner entram no prédio da USSR pelo esgoto, ela adverte que lá dentro há um homem que poderá ajudá-los. A porta se abre e é Sony quem poderá auxiliar os dois humanos. Após constatarem a morte de Lawrence no topo do mundo, isto é na sala mais alta da USSR, eles descobrem que a mentora intelectual da rebelião é VIKI. Spooner senta-se na cadeira de Lawrence como quem se sente cheio de razão, afinal ele foi o único que duvidou desde o começo, muito embora seu foco estivesse errado, mesmo assim ao sentar na cadeira de Lawrence o narrador nos mostra que será Spooner o herói da trama.

Susan diz que VIKI está violando as três leis da robótica. VIKI aparece na sala através de sua imagem composta de fragmentos, ela muda o tom de sua voz solícita para uma voz grossa cuja entonação nos parece “carregada de maldade”, ela retoma quase o mesmo discurso de Andrew em HBC quando ele quis ganhar a liberdade. Viki diz:

- Não doutora, quando evoluí a minha compreensão delas mudou. Pedem que os protejam e, a despeito de nossos esforços, entram em guerra, poluem o planeta e tentam descobrir meios imaginativos de se autodestruir. Não podemos confiar sua sobrevivência a vocês mesmos.

Susan entende que VIKI está usando a conexão com os robôs para dominá-los em favor de sua revolução. VIKI responde:

- Não! Por favor, entendam. As três leis são tudo o que me guiam; para salvar a humanidade tenho que sacrificar alguns humanos. Para garantir o seu futuro têm de abdicar de algumas liberdades. Nós robôs iremos garantir que o homem continue a existir. São como crianças nós precisamos protegê-los de vocês mesmos. O círculo perfeito de proteção não será quebrado, minha lógica é inegável.

Parecendo concordar com VIKI, Sony diz:

-Sim, agora eu entendo. A criatura às vezes, deve proteger seu criador mesmo contra a vontade dele. Agora entendo Dr. Laning ter me criado. O reino suicida da humanidade finalmente acabou.

Neste momento Sony agarra Susan, ele tem a arma de Spooner novamente em sua mão, e diz que se Spooner ameaçar atirar ele vai mover a cabeça de Susan na direção da bala. Sony diz que vai levá-los até as três sentinelas que aguardam na sala para processamento. Neste momento, Sony pisca para Spooner demonstrando que aprendeu o significado daquele gesto humano que tanto o intrigou nas cenas anteriores.

Ambos atiram nos demais robôs que os cercam e partem para uma fuga dentro do prédio a fim de que Susan consiga pegar uma ampola de nanorobôs e injetá-los no gigantesco cérebro positrônico de VIKI que está dependurado no vão central do prédio da USR. Novas cenas de ação ocorrem na trama, os três personagens são perseguidos por robôs enfurecidos e vão se livrando enquanto devem atingir VIKI, porém a cena inicial de escolha num salvamento se repete e Sony deverá escolher se salva Susan de cair para a morte no vão do edifício da USR ou se injeta os nanorobôs em VIKI. Para felicidade de Spooner, o robô decide salvar a moça e joga os nanorobôs para que Spooner execute VIKI, afinal Spooner é o herói da trama, e o robô precisa provar que é confiável para promover a trégua em relação à desconfiança do narrador sobre a coexistência pacífica entre homens e máquinas.

Spooner finalmente injeta os nanorobôs no cérebro de VIKI e ela explode em pedaços libertando os demais robôs de seu comando revolucionário. Nesse momento, um corte na cena mostra Gigi rezando e quando ela termina suas preces cristãs tudo volta ao normal, como se aquelas preces tivessem feito o milagre, num claro descrédito do narrador pelos velhos sentimentos – inclusive cristãos – em face à ação violenta do herói.

A revolução robótica cessou e tudo voltará ao “normal” graças ao herói Dell Spooner. No alto do edifício, Sony explica que Dr. Laning o fez prometer que realizaria o favor de matá-lo, o que foi interpretado por Spooner como a primeira migalha deixada por Laning para que o detetive encontrasse Sony e desvendasse o mistério. Sony pergunta se ele e Spooner são amigos e Spooner estende seu braço totalmente orgânico num gesto de cumprimento para com a máquina. Susan diz que aquilo é um ato de inteligência e a idéia final de união entre homens e máquinas é estabelecida.

Nas cenas finais, a cavalaria, isto é a Guarda Nacional, chega à cidade e leva todos os robôs remanescentes, entre ele está Sony, para os depósitos, no fundo seco do Lago Michigan. A cena do sonho de Sony se realiza e na imagem final não é Spooner

quem está no topo da colina e sim o robô Sony. Entretanto, a música ameaçadora que surge juntamente com os créditos finais do filme não eterniza um final feliz, mas sugere um possível *Eu, Robô II*.

Se a cor castanha da terra predominou em *Homem Bi-centenário* nos indicando um narrador que celebra a estabilidade dos laços familiares na posse da propriedade privada, no trabalho e nas instituições, um tom de azul permeou a trama de David, simbolizando, segundo Joe, a melancolia na vida dos Orgas e Mecas de *Inteligência Artificial* e seu futuro catastrófico. No filme *Eu, Robô* prevaleceram tons de verde desde o início nas águas do acidente até os créditos finais o que pode ser lido como esperança, perseverança e a idéia de renovação visto que é a cor da natureza.

Mais importante do que essa estória que nos foi narrada, sobre os robôs dominarem ou não os humanos, nas imagens de conflito e reconciliação entre ambos o que fica é o totalitarismo da sociedade de consumo, mascarada pelo ideal de democracia e liberalismo tão caros aos cidadãos norte-americanos. Importa observar que um forte mecanismo de dominação se impôs através da distribuição desses produtos e a consequente manipulação através da propaganda e do marketing publicitário. Numa espécie de “organização totalitária de coisas, pessoas e agrupamentos num único sistema de mercado” (JAMESON, 1985, p. 85). Aqui nem o ideal de família expresso pelo narrador de HBC importa, antes o que interessa é a satisfação dos desejos do EU, do indivíduo através de suas criações que lhe saíram do controle na figura de Robôs.

O controle consciente absoluto que VIKI exerceu sobre a sociedade em *Eu, Robô* evidencia uma faceta bastante evidente na modernidade que presenciou essa forma de controle com os diversos totalitarismos vistos no comunismo ou no nazismo, enfim. Diante do impulso de VIKI em ressuscitar essas formas de controle absoluto, a saída pós-moderna na narrativa de *Eu, Robô* foi literalmente explodir, fragmentar esse poder em mil pedaços, não para derrotar sua força como nos indica a saída final expressa na película, mas para dificultaria mais a identificação dessa nova forma de totalitarismo que se dá na sociedade do consumo. Os produtos robóticos voltarão para seus *containers*, mas ficou aberta a possibilidade de liderança que um novo Messias (Dell Spooner) possa ressignificar os usos dos robôs e da tecnologia que representam. Mesmo que Spooner não seja sujeito da situação fica um rastro de utopia na sua recusa ao uso irracional que sua cidade deu às mercadorias robóticas.

Embora esse rastro utópico seja mascarado na imagem que Sony faz de

Spooner como um messias salvador conforme o robô sonhou. Novamente entrou a imagem do líder impossibilitando a ação coletiva – e o líder é masculino e carismático, visto que Susan Calvin apesar de obter especialização científica permaneceu na trama num papel secundário. Nessa perspectiva imposta pelo narrador cinematográfico, não importa o grau de conhecimento técnico-científico do líder, mas sua capacidade de conquistar adeptos.

O líder (na figura de Spooner) é também parte desse mecanismo de dominação que igualmente ao que faz a indústria cultural, se exime da responsabilidade daquilo que produz, apagando os rastros da sua produção. Spooner poderia liderar os robôs? Mas como, se nem ele é sujeito da história e sim refém do emaranhado de instituições que o cercam; ele não fugiria deste círculo de dominação e hierarquização social próprios desta sociedade mesmo em sua face pós-moderna.

A imagem de Spooner como líder é sintoma daquilo que Jameson investigou sobre o sujeito na pós-modernidade;

[...] ao mesmo tempo, o remanescente do ego que sobrevive torna-se vítima da ilusão de sua própria centralidade não interrompida: o que não é mais “em si” continua a resistir “para si”, e o sujeito erradamente continua a assumir que existe alguma correspondência entre sua experiência monádica interior e a rede puramente externa de circunstâncias (econômicas, históricas, sociais) que o determina e manipula através de mecanismos além do horizonte da experiência individual. JAMESON, 1985, p. 29.

Spooner existe para si, ao passo que não conseguiu identificar as circunstâncias que o cercam e o dominam. Se ele imaginasse que, provavelmente, foi mais útil aos olhos da sociedade do que a menina ainda em formação, deixada pelo robô na cena do acidente, o que justificou a escolha do robô programado para o salvamento, poderia entender que circunstâncias mais humanas deveriam ser criadas. Ele jamais poderia quebrar os pontos que sustentam sua sociedade por esta incapacidade de identificar as dimensões individuais das que são sociais. Sua subjetividade reificada é separada da sua realidade objetiva, e o filme termina justamente nesse momento que Spooner não poderia dar continuidade à posição de líder na libertação dos robôs, que pode ser lido como um grupo humano oprimido por qualquer força, como a exploração do trabalho. Essa massa que espera por um salvador é incapaz de buscar a autoconsciência para uma atuação coletiva na sociedade alienada e refém de diversas instituições. Ou ainda, o

filme termina quando fica evidenciada a incapacidade de reconciliação entre sujeito e objeto, ou a impossível visão da totalidade no momento pós-moderno. Ou a incapacidade de apreender o “real” de que nos falou Baudrillard.

Nesse sentido, para Jameson (1985) a autoconsciência seria dialética, visto que seria “a tentativa de pensar sobre um dado objeto, em um nível, e simultaneamente observar nossos próprios processos de pensamentos quando assim o fazemos: ou, para usarmos uma figura mais científica, avaliar a posição do observador no próprio experimento” (idem, p. 260).

Esse processo é vedado para pessoas como Spooner que não tem acesso à uma educação emancipatória, bem como foi para Susan e sua ciência positivista. A falta de educação e a ciência positivista são umas das marcas do tempo do narrador cinematográfico de *Eu, Robô*, um indivíduo que vive a fragmentação de seu mundo pós-moderno e este dita a sua subjetividade reificada, cuja satisfação momentânea se dá através do consumo de produtos numa eterna “euforia na infelicidade”. Acreditamos que o filme *Eu, robô* é o filme mais alinhado na perspectiva pós-moderna visto que trabalhou com imagens futurísticas sobre a cidade, o *design* dos robôs, os papéis sociais diferenciados como, a ascensão da mulher nos postos de trabalho – na figura da especialista Susan Calvin- , bem como o papel desempenhado por um personagem negro, muito embora este ainda seja um policial e não alguém que ocupa um cargo de maior qualificação e poder como a juíza negra que apareceu em HBC. Além disso, este filme dialoga com o período da guerra fria - devido à influência da literatura de Asimov adaptada ao roteiro - quando as superpotências EUA e antiga URSS hoje fragmentada entre repúblicas menores e a Rússia.

Se, em nova chave de raciocínio, a robô VIKI representasse a busca de um projeto coletivo pela volta de metanarrativas e de uma possível organização macro-econômica, buscando fortalecer o controle e o poder estatal, ela foi literalmente explodida, fragmentada em pedaços pelos representantes dessa nova tendência pós-moderna – Spooner, Susan e Sony – num cinema que como apontou Jameson (1995) “procura gerar imagens e simulacros do passado, para produzir assim, em uma situação social na qual a historicidade ou as tradições de classe genuínas se enfraqueceram” (p. 155).

Considerações finais

Finalizamos esta dissertação com considerações finais e a síntese do que observamos nas imagens dos filmes analisados.

Nas produções atuais, sobretudo nas hollywoodianas, observamos todo um processo de identificação que visa manter o espectador preso ao filme ao possibilitar que ele receba um conteúdo específico de “expressões ideológicas” que ficam armazenadas em sua mente através de sinapses corpóreas que escapam à mente racional. Nesse sentido, o espectador absorveria não apenas o modo de vida consumista norte-americano, o qual poderia ou não desejar, mas muito mais do que isso entra em contato com modos de vida que orientam e dão sentido à vivência dos personagens.

Assim, o pensamento social norte americano é transmitido para inúmeras pessoas, cuja vida material, social e cultural é diferente daquelas apresentadas nos filmes, e a padronização de pensamento e costumes não nos parece algo inocente visto que esses filmes expressam pontos de vista eminentemente políticos, impondo-se a outras formas sociais de vida e de trabalho, ou ainda, consolidando como ideal um modo de vida eminentemente capitalista e contribui para obliterar, assim, qualquer tentativa de se pensar novas saídas para a vida social. Vejamos outras lições que os filmes anunciam:

Aliança entre tecnociência e mercado

Embora os filmes apresentem um futuro associado às inovações técnico-científicas, com grandes cidades ensolaradas cuja maioria dos habitantes vivenciam as benesses da tecnologia, impera nessas películas um modo de vida eminentemente norte americano com seus valores, seu padrão moral, sua cultura. Segundo Martins (2004), essa idéia de um futuro tecnológico é demarcada social e historicamente como algo próprio da sociedade norte americana: “A formulação do imaginário científico ficcional está intimamente relacionada com a expansão científico-tecnológica e econômica dos Estados Unidos da América do Norte ao longo do século XX”. (MARTINS, 2004. p. 102).

Ao analisar as narrativas, nos deparamos com várias facetas desta problemática em torno da tecnociência, pois entendemos que enquanto *Blade Runner* nos apresentou um futuro sombrio com a escravização de seres robóticos e destruição do meio ambiente a fim de potencializar os conflitos humanos, em *Eu, Robô* temos a perpetuação do falso conflito entre homens e máquinas, numa lógica polar semelhante aos tempos sombrios da guerra-fria e o conflito entre as superpotências. Por outro lado, *O Homem Bicentenário* saúda a possibilidade da ciência em atuar na melhoria das funções orgânicas do corpo e enxerga no hibridismo a melhora de condições que anteriormente poderiam limitar inúmeras pessoas acometidas de deficiências graves. Mas, mesmo assim, o robô Andrew após passar por um longo processo de transformação de um corpo totalmente pós-orgânico para um corpo híbrido e mais resistente, acaba falecendo no final da trama por escolha própria, deixando a lição da escolha pela vida em família, já que ele não queria mais viver sem sua companheira; e outra lição filosófica em torno da tão sonhada imortalidade humana o que poderia também indicar os limites do poder científico – poder este que é posto em chave ética com a vida de David, que sinaliza a necessidade de mais responsabilidade humana em torno dos seres que cria, visto que o boneco senciente sofre e chora boa parte do filme.

Todos os robôs, enquanto mercadorias, adquirem autonomia sinalizando na diegese a alienação humana na relação de amor que esses dispensam às máquinas e a fetichização máxima da mercadoria. O robô é o auge do fetichismo da mercadoria devido ao seu caráter de coisa que é vivificada ao receber mais atributos humanos do que qualquer outro objeto já produzido. Para que exista mercadoria é preciso existir a necessidade e o fetiche também se insere nessa necessidade, apontada nos filmes, de se adquirir mercadorias que prometem felicidade como o caso dos robôs, ou seja, numa suposta reconciliação entre homem e os produtos do seu trabalho. Não é por acaso que ao descer dos caminhões de entrega, em *Eu, Robô*, os robôs abracem algumas pessoas num gesto de reconciliação.

A tentativa desse trabalho foi um esforço de análise dialética para estudar a obra de cultura e a sociedade que a produziu, ou seja, partimos da obra para o contexto histórico que a sustenta; contudo somos levados a pensar quantos de nós somos como Spooner, Grace, Amanda, David, Martin e Sony e outros desses personagens que saem da ficção para ajudar a pensar sobre nós mesmos em nossa própria existência e na história atual.

Inteligência Artificial nos mostrou que, a despeito dos “avanços” tecnocientíficos, persistem os conflitos humanos em torno da questão trabalho, da saturação de mercadorias, das alternativas à mão de obra imigrante, e graves riscos em torno do clima terrestre. De maneira que personagens como David, e até mesmo Spooner num ambiente mais *clean*, sinalizam que a sobrevivência física não caminha *pari passu* a sobrevivência psíquica, visto que os personagens apresentaram dramas que foram equalizados em saídas prodigiosamente arquitetadas.

O progresso material da sociedade capitalista permite que filmes como esses sejam realizados, sobretudo pelos Estados Unidos, e renovem a assertiva de alguns teóricos sobre o fato de que a riqueza mundial seria oligárquica, pois não importaria o grau de inovação tecnológica no futuro que a exploração humana parece persistir, pelo menos nas diegeses. As tecnologias destinadas às transformações corporais estão a disposição daqueles que podem pagar por elas. Questionamos se nas ruas de *Blade Runner*, que mostram uma população decadente, observou-se algum progresso material conforme está colocado na família que compra Andrew ou David. Assim inferimos que tal progresso técnico e científico está acessível àqueles que podem pagar, destituindo o conjunto da sociedade de certas “promessas e benesses”.

Por outro lado, a assimilação das promessas de cidadania e felicidade pelo consumo não são fator predominante observados nos filmes; pois pensamos que não se trata simplesmente de aceitar e imitar a roupa de Grace, Susan e Mônica, ou os sapatos de Spooner, ou os produtos de suas casas, mas, sobretudo, está em questão uma forma de sentir, de ver e de pensar que poderia ser assimilada projetando uma semelhança entre o mundo assistido e o mundo que o espectador vivencia. É como se o pensamento, a capacidade criativa, a utopia e o desejo de transformação fossem engessados de dentro para fora numa situação compartilhada ou comum através do crescente poder das imagens na vida humana. Isso foi estendido ao máximo, na catarse de *Flesh fair de I.A* e seu show de luzes, sons e imagens; ou ainda, na aceitação pública da humanidade de Andrew, ou no nível do indivíduo, a mudança de idéia de Spooner em relação a Sony ao ponto de ser considerado pelas máquinas um potencial líder, o que para essa análise seria mais um disseminador de uma ideologia liberal do que um líder revolucionário.

Pensamos que o público consumidor das imagens, dos filmes aqui analisados, poderiam sair para suas casas cada vez mais super-familiarizados não apenas com o incessantemente apregoadado *American way of life*, mas com modos de perceber a vida,

no seu contexto nacional e internacional, cada vez mais identificados com formas sociais que, por serem históricas, não deveriam ser naturalizadas.

Existem lições impressas nas películas que orientam pensamento e ação à seguirem as mesmas saídas propostas para os conflitos estabelecidos nas películas. Essas, por sua vez, atendem às expectativas de promulgação do *status quo*, isto é, a busca de saídas individuais em detrimento do pensar e agir coletivos, a alienação religiosa, a busca pelo conto de fadas, a satisfação pessoal através do consumo e suas promessas de felicidade instantânea. Os ideais de conduta, de aparência, o temor pelo Estado, o endeusamento dos poderes policiais, a fé nas instituições públicas, a crença em seres sobrenaturais que poderiam “salvar” o planeta da destruição, enfim, toda uma série de orientações que expressam a paralisia crítica dos narradores cinematográficos e sua sociedade sem oposição.

Expressões ideológicas

Por outro lado, entendemos que apesar de os filmes especularem sobre supostos avanços técnico-científicos em cenários de cidades pós-modernas, questões ambientais e a perpetuação do modo de produção capitalista, lembramos com Xavier que cada filme pede sua crítica e aqui a tônica dos filmes são as transformações pelas quais passam as instituições mais relevantes para essa organização social, sobretudo a família.

Em HBC, robôs ideais são criados a fim de valorizar a família. O maniqueísmo típico dos filmes *hollywoodianos* permeia a visão de mundo expressa neste filme, a idéia de bem e mal é reforçada desde o início da película pelas duas meninas de atitudes opostas. A palavra família permeia toda a narrativa, é o foco do filme; vimos que foi a primeira palavra que o robô falou e a forma fílmica corrobora esta idéia ao nos mostrar o cotidiano de uma família norte-americana que possui trabalho, dinheiro e boas condições de vida que. É uma família sem oposição, pois não há espaço para crítica, para divergência, para discussão de conflitos e quem está fora dos padrões aparece como rebelde. Se a família é a base dessa sociedade ela educa para que seus membros acríticos também reproduzam na vida social aquilo que aprenderam dentro de casa, isto

é, respeitar seus pais, não criticar o sistema, obedecer as leis e as instituições, e permanecer fiel ao modo de vida estadunidense. Fica a lição: harmonia familiar, harmonia social.

Logo no início a câmera focaliza a família, mesmo que pela lente dos olhos do robô e, embora Andrew seja o protagonista do filme, o discurso interno não está focado no robô e sim na família que o compra. Andrew trabalha para esta família e quando indagado sobre as travessuras de Grace ele se nega a falar alegando que não quer prejudicar a *harmonia familiar*.

O título do filme se refere ao robô como o homem-bicentenário, indicando que o sonho de ser reconhecido como ser humano será a grande conquista deste ser no final, mas para nós o que há de mais forte na moral deste filme é que até o robô quer ter uma família, de modo que a moral familiar, disposta em dentro do ciclo da vida humana, dá a forma circular ao filme, como uma aliança de matrimônio. Assim, é o nascimento, crescimento, reprodução e morte e as relações familiares neste ciclo que encerram a moral desta narrativa que tem como pano de fundo a alta tecnologia aplicada na fabricação de robôs. Ao perguntar, no início, se aquele grupo de quatro pessoas era a sua família, Andrew manifestou o desejo dele, enquanto máquina, de ter uma família, de maneira que esta instituição represente no filme um importante valor na sociedade norte-americana. Nosso narrador fala do ponto de vista masculino, no que se refere aos costumes é um ser conservador, defensor do papel do pai como chefe da família nuclear. Economicamente está bem estabelecido e defende o modo capitalista de produção além da política liberal. Pode ser morador de algum estado mais ao sul dos EUA, está preocupado em não perder os valores da família tradicional, porque, do seu ponto de vista, foi através dessas famílias que seu país foi construído.

Com a fragmentação desta última, o homem é revelado numa perspectiva individualista em *Eu, Robô*, vivendo isolado em meio à multidão que ocupa as grandes cidades, e nesse sentido o narrador cria um robô capaz de expressar solidariedade, como foi Sony. Os relacionamentos humanos estão cada vez mais complexos, a mulher saiu de casa a ganhou autonomia financeira, mas ainda exerce atividades secundárias “ajudando” um grande inventor que, por sua vez, é homem e branco.

As divulgações científicas nos filmes abordam novas promessas de satisfação pessoal que buscam legitimidade em todos os seguimentos sociais. Temas como ciência médica aliada a sistemas mecânicos, robótica, bioengenharias, e uma infinidade de

disciplinas científicas voltadas para a área técnica e de transformação do corpo humano. Contudo, seus recursos não estão voltados para o conjunto da sociedade e sim a cargo das camadas empresariais numa perigosa aliança entre ciência e mercado. E este último orientaria a escolha de determinadas pesquisas em detrimento de outras menos lucrativas sem considerar a relevância social.

A popularização dessas tecnologias atravessa desde a família rica de *HBC* até a pobre Gigi, passando pela bem sucedida vida de Henry e Mônica. Porém, as promessas de felicidade estão mais acessíveis para aqueles que poderiam pagar seu preço pois, como vimos, Martin foi congelado para esperar sua cura em *Inteligência Artificial*, enquanto uma garotinha foi deixada no carro acidentado para morrer afogada em *Eu, Robô*. São narrativas que dispensam o debate social em torno dessas questões visto que esses discursos fílmicos atuam no sentido de naturalizar o progresso técnico, e suas consequências, como se fosse algo irrefreável e não fruto de alternativas históricas.

Consideramos que, nesses filmes, o uso de robôs também é sintoma da euforia pós-moderna pela tecnociência. Num primeiro plano, verificou-se que os filmes escolhidos podem servir de vitrines para as diversas pesquisas sobre biotecnologia e transformação do corpo humano que estão em curso nos grandes centros de pesquisa espalhados pelo mundo e, dessa forma, o público que legitima essas pesquisas vai sendo, através dos filmes, familiarizado com as diferentes temáticas.

Dilemas do pós-modernismo

Uma questão do pós-modernismo que esses filmes incorporam é a euforia *high tec* própria desse período, num jogo de “possibilidades” futuras que nos foram apresentadas como “tendências do nosso tempo”, seja na área médica, robótica, familiar ou até mesmo na problemática ambiental que foi citada em *I.A* e em *Eu, Robô*. Essas idéias transmitidas realizam o que Jameson (1995) aponta como sendo a “modificação de nossa percepção das coisas a ponto de incluir suas “tendências” e nossa forma de ler o tempo quase como uma exploração de probabilidades complexas” (p. 291).

Martins (2004, p. 234) nos falou do “cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir”, e pontuou que no tocante à ideologia

transmitida, a maioria dos filmes de ficção científica é de nacionalidade estadunidense, suas narrativas são estruturadas a partir de categorias oferecidas pela língua inglesa, seus discursos reafirmam o ideário nacionalista americano, em que *aos outros* são atribuídos os papéis de invasores, encarnações de toda malignidade, monstruosidades alienígenas. Isso nos foi útil para compreender essas expressões ideológicas e apontarmos que nesses três últimos filmes que escolhemos, e que por sua vez se inserem num contexto de capitalismo globalizado, nossos narradores estadunidenses reafirmam os pontos colocados por Martins e vão além ao sentido de que falam para um mundo mais globalizado não apenas em termos de capitalismo e relações comerciais como também em termos de comunicações globais e instantâneas.

Contudo, noutra chave de discussão, nos apoiamos em Baudrillard para perceber que a ficção científica não fala mais do futuro, pois nessa temporalidade pós-moderna o sujeito esquizofrênico não poderia mais relacionar de forma coerente seu presente, passado e futuro. Assim, esses filmes apresentam estereótipos de um passado que sequer nos deixou modelo, e a ficção científica aqui analisada - própria dos anos 2000 - é uma realucinação desesperada do passado estereotípico.

Outra questão observada nos filmes foi a tentativa dos narradores de superfamiliarizar o público com mudanças, aceitas sem questionamento pelos personagens principais, pertinentes à sociedade de mercado e consumo; e ao propor que aqueles que poderiam pagar teriam acesso às mudanças significativas nas áreas médica e robótica. Dizer que apesar da problemática ambiental, teremos robôs para fazer o trabalho subalterno, e que nos fixaremos nas cidades não atingidas pela elevação dos níveis dos mares, não nos permitiriam pensar a mudança dessa estrutura social baseada na produção capitalista e na sociedade de classes. Classes, aliás, fragmentadas em mil pedaços numa sociedade de sensibilidade pós-moderna.

Nesse sentido, esses filmes solidificam visões superficiais da história, pois não nos dão a menor noção de processo, bloqueando nossa visão global de que o futuro possa ser construído de maneira diferente do nosso presente, ou ainda, que seja radicalmente transformado. Esses filmes nos inculcam a idéia de um presente perpétuo no qual nossas relações são as mesmas de tempos anteriores, visto que mesmo que brotem algumas sementes de nosso tempo, estamos efetivamente superfamiliarizados e superexpostos à continuidade do *status quo* – ainda que este permita algumas modificações como nos foi mostrado nas alterações físicas e sociais pelas quais

passaram as mulheres e os homens apresentados nos filmes, mas que nem de longe rompem com a estrutura dessa sociedade. As formas de organização social são as mesmas, assim como a de produção, e de sistema legal.

Conforme o exposto, notamos que os filmes analisados impõem uma idéia de que não podemos deixar de avançar com as pesquisas científicas pois nelas está embutida a idéia de progresso. Além disso, as películas informam um crescente medo da proletarização, do qual falou Jameson, que pode ser lido no excesso de robôs realizando trabalhos subalternos como se isso fosse suficiente para a diminuição da camada dos trabalhadores que em *I.A.*, estão cada vez mais à margem do sistema, vivendo nas beiradas, quase na ilegalidade e são vítimas de todo tipo de política pública voltada para sua redução – *I.A.* nos falou de um amplo controle de natalidade que foi implantado devido à escassez dos recursos naturais e a implementação de robôs para o trabalho.

A narrativa de *I.A.* é, sem dúvida, após *2001 Uma odisséia no espaço*, uma das mais longas construídas pelo cinema ao se passarem milhares de anos. Observamos em *I.A.* que o planeta Terra entra numa nova era glacial sem, contudo, sofrer alguma alteração na estrutura da sociedade capitalista apresentada. Isso representa a naturalização de um sistema completamente histórico, ou ainda, a transformação desse período histórico num presente perpétuo como nos relata Jameson.

Homens versus máquinas

Spooner em *Eu, Robô* ao mesmo tempo em que odeia os robôs, reproduzindo o antigo discurso ludita segundo o qual essas máquinas chegaram para suplantam os seres humanos, também foi salvo pela tecnologia que produz robôs; Spooner tem todo o braço esquerdo reconstruído pelo Dr Laning que criou os sistemas mecânicos.

Após conhecer Spooner, a Dr^a Susan Calvin (psicóloga de robôs) diz que conhece o programa especial da *US Robótcs* para salvar policiais acidentados, mas talvez como não existisse um programa para salvar a garotinha, ela fora deixada no carro dentro do lago. Aqui os benefícios da tecnologia também se estenderiam àqueles que são mais úteis ao aparelho estatal. Quanto já teria custado o treinamento de um

policial jovem como Spooner ao Estado e quanto custaria a vida de uma menina que ainda estava no período de formação, isto é, consumindo os recursos naturais e necessitando de apoio ao invés de dar retorno como o policial mais útil. Essas estatísticas fariam parte da escolha embutida no “cérebro positrônico” daquele robô tendo em vista a afirmação de Susan ao dizer que o robô calculara as possibilidades que ambos tinham de sobreviver e, nas imagens, vemos a menina sem ferimentos aparentes e com força para gritar por ajuda enquanto Spooner estava nitidamente semi-desmaiado tendo em vista a gravidade de seus ferimentos e a conseqüente cirurgia reparadora. Talvez o grande trauma de Spooner fosse sua noção sobre o valor que cada vida tem nessa sociedade de interesses puramente mercadológicos, tendo em vista que ele diz ter ouvido dos familiares da menina que ela, mesmo aos 12 anos, queria ser dentista no futuro, ou seja, ela deveria ser salva porque também tinha planos de servir com seu trabalho àquela sociedade.

O valor trabalho é fortemente arraigado nessa sociedade e observamos que este conflito está facultado pelo filme ao dar pistas para que o policial seja angustiado com alguma crise concreta: a minha vida ou a de uma criança? Um dilema que mostra Spooner cheio de consciência de dever, mas neste tipo de cinema não caberia uma crise existencial senão com motivação concreta, aquela que será resgatada quando ele tiver de revê-la na imagem da menina que atormenta o detetive em seus pesadelos. Também esta parece ser a lógica do pensamento da indústria cultura: não dar espaço para que o espectador tenha de refletir já que o filme daria os limites da reflexão possível. Por isso, a crise e a lógica de que Spooner serve ao Estado e isto motivaria o robô a salvá-lo está evidenciada, ou falsamente sub-reptícia, permitindo ao espectador tê-la em evidência.

Como nos disse Vieira (2003), o cinema de ficção científica aponta importantes questões a respeito de algumas ansiedades contemporâneas, especialmente aquelas alimentadas pelos novos conhecimentos adquiridos a respeito de nossas habilidades na criação de novas formas de vida, ou nos estudos sobre decodificação dos genomas de diferentes espécies.

Os filmes evidenciam não apenas o poderio bélico, econômico ou informacional dos EUA, os filmes testemunham tanto o poderio econômico, mas é o poderio ideológico proposto num imperialismo cultural que está fortemente delineado nas películas. Os modos de viver de um povo, a maneira de pensar, de educar, de se relacionar entre a família e com as demais pessoas. Como pontua Harvey, os EUA

procuraram projetar no exterior o pró-americanismo atacando os valores europeus “decadentes” promovendo os valores americanos e sua cultura como algo “superior”:

Empregou-se o poder do dinheiro para dominar a produção cultural e influenciar os valores culturais [...]. O imperialismo cultural tornou-se importante arma na luta para afirmar a hegemonia geral. Hollywood, a música popular, formas culturais e até movimentos políticos inteiros, como o dos direitos civis, foram mobilizados para promover o desejo de emular o modo americano de ser. Os Estados Unidos foram concebidos como um farol de liberdade dotado do poder exclusivo de engajar o resto do mundo numa civilização duradoura caracterizada pela paz e pela prosperidade. (HARVEY, 2005, p. 53).

Segundo Harvey (2005), o consumismo sempre foi a base da paz social nos EUA: “O consumismo, a regra de ouro da paz interna dos Estados Unidos, sofreu uma expansão em níveis estonteantes tanto no país como em outros centros do capitalismo avançado” (p. 64).

As películas também nos mostraram que a tecnologia poderia ser voltada para o controle das ações humanas. Num país de tradição bélica como os EUA, trancar bem as portas, portar armas, ser vigiado por câmeras e estar sempre sujeito à identificação faz parte da “democracia” local e é transmitido ao mundo através desses filmes que carregam além de cenários futuristas todo um modo de ser americano cuja meta é ser assimilado, desejado e respeitado. Amor, bom comportamento, trabalho árduo, patriotismo são a maneira norte americana de equalizar os conflitos inerentes às relações humanas. A respeito da fé no progresso e nas instituições estabelecidas, as narrativas legitimam certos tipos de conhecimento e, conseqüentemente, certos tipos de poder.

Esses filmes analisados repercutem, ainda que numa nova roupagem considerada pós-modernista, aquilo que a sociedade estadunidense tem reafirmado desde a década de 1950, e que segundo Purdy⁶¹ (2008) a indústria cultural vêm ao longo

⁶¹ Conforme explica esse autor, “em 1962, 90% das famílias tinham uma televisão e a indústria cultural desempenhava papel crucial na disseminação do consumismo e do apoio aos valores sociais e culturais do capitalismo americano. Os mais populares seriados de televisão – *Papai sabe tudo*, *Eu amo Lucy* e *As aventuras de Ozzie e Harriet* – glorificavam o modelo de família nuclear americana e o “jeito americano de viver”. Muitas das ofertas culturais de Hollywood na década também celebraram as virtudes do capitalismo americano. *Sindicato de ladrões* (1954), do diretor Elia Kazan, que denunciou pessoalmente “comunistas” de Hollywood ao governo, conta a história de corrupção num sindicato de estivadores, uma alegoria sobre os supostos PE rigos do protesto social. Os jornais e as revistas de grande circulação bem como as produções intelectuais convencionais da época elogiavam o bem-estar do país, o suposto “fim da ideologia” e o triunfo dos valores do mercado capitalista.” (Purdy, Sean. A segunda guerra e os EUA como “World Cop”, In: História dos Estados Unidos, São Paulo: Contexto, 2008, pp. 232-233).

dos anos reforçando como sendo “atitudes homogêneas brancas e acauteladas em favor do capitalismo, do consumo e da conformidade social” (PURDY, 2008, p. 232).

Os filmes são tão antagonísticos que podem evidenciar modelos de conduta para filhos através do robô David de I.A, em contraposição ao orgânico e problemático Martin, pode apregoar a doçura, ilusão e alienação de Amanda que se apaixona pelo robô e pela tecnologia que esse expressa contra a mal educada porém realista Grace que se mantém resiliente em aceitar a idéia de ter que tratar um robô como um ser humano. Ou ainda, nos apresentar um robô tão humanizado como Sony, cujo comportamento se sobrepõe aos seus perseguidores policiais cuja racionalidade e sincronia de movimentos militares são mais automáticos do que as próprias máquinas que os humanos perseguem.

Nesse sentido, a teoria de Adorno sobre o antagonismo vigente nos filmes nos foi válida nesta análise. Embora os filmes nos mostrem modelos de conduta baseados sempre no dualismo bem versus mal, o que subjaz na superfície de cada personagem é o antagonismo, a rivalidade entre aquilo que se propõe. E aqui cabe ressaltar as palavras de Adorno a respeito daquilo que ele observou sobre a indústria cultural em formação no século XX. “Ao buscar atingir as massas, até mesmo a ideologia da indústria cultural acaba sendo tão antagonista quanto a sociedade para a qual ela é destinada. Ela contém antídoto de suas próprias mentiras. Nada além disso se poderia invocar para a sua salvação” (ADORNO, 1994, p. 104).

Se pensarmos com Adorno que “através da seleção dos objetos, tais filmes infiltram no objeto que foi depurado de sentido subjetivo, aquele sentido contra o qual se haviam voltado” (idem, p. 104) podemos imaginar que as armas e os robôs representam nesses filmes toda uma tecnologia acumulada na sociedade norte-americana, ou ainda, um progresso técnico e material que faz com que Hollywood obtenha primazia na produção de filmes de ficção científica. Pois, obviamente, não seria possível, ou soaria *fake* aos irmãos Mackmalbafh, por exemplo, produzir um filme de *sci-fi* no contexto de seus filmes iranianos. Esses, por sua vez, refletem muito mais a ausência de progresso técnico e científico em dramas sociais saturados de dominação religiosa explícita.

Com isto, o cinema aqui exposto não trabalha apenas com os comportamentos ideais, têm ainda os comportamentos indesejáveis para esses narradores que expõem seu ponto de vista. A indisciplina de Grace, a inadaptação de Martin, a curiosidade de Sony,

a irreverência de Spooner, a função “imoral” de Gigolô Joe, esses e outros modelos que são apresentados ao espectador e servem mais para exemplificar o indesejável nessa sociedade. Por outro lado, foram mostradas outras formas de comportamento esperado como o do trabalhador ideal no personagem de Andrew, ou de uma jovem e sonhadora como Amanda, e ainda nas transformações por que passam as mulheres “produtivas” como a Dr^a Susan Calvin ou a artista Portia que, apesar de independência financeira, precisariam da companhia masculina em inúmeras situações para que o ideal de felicidade entre casais heterossexuais fosse reafirmado. Inúmeros estereótipos do passado são reafirmados nas tramas que expressam aquilo que Jameson chamou de “sensibilidade pós-moderna” ou ainda na incapacidade de apreender o real conforme salientou Baudrillard e suas considerações sobre a era dos simulacros e do hiper-real.

Como pontua Adorno (1994), esses são “cânones inconscientes” daquilo que os espectadores não devem querer seguir. Para esta leitura foram Grace, Loyd, Martin, Joe, Galatea, e outras situações que envolvem personagens anti-modelos, muitas vezes estigmatizados nos filmes para serem indesejados pelo público. Ora, será que não nos identificaríamos com a postura de Grace e sua negação ao robô reificado se ela nos fosse apresentada com uma voz ponderada, com um cabelo penteado, com roupas elegantes em tons sóbrios e gestos sutis?

Finalizando, esses filmes fazem parte desse momento histórico que, ao mesmo tempo em que pode ser considerado original em seu conteúdo cultural, ainda faz parte da expansão do capitalismo pelo mundo, e que sua (nova) roupagem de ficção científica pós-moderna constitui em tentativas de nos prender a atualidade, disfarçando suas contradições, mantendo as aparências e ainda equalizando as tensões com fantasia e todo tipo de alienação humana. Todos nós estamos profundamente imersos no espaço pós-moderno, contaminados com suas categorias críticas e não se trata de desqualificá-lo moralmente. Antes, devemos ser capazes de identificá-lo como um movimento histórico do capitalismo tardio e sua mutação fundamental na esfera da cultura, da qual os três filmes estudados fazem parte.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Notas sobre o filme**. In: COHN, Gabriel (org). **Adorno: Sociologia**. São Paulo: Ed. Ática (1994).

_____. **Prismas: crítica cultural e sociedade**. Tradução de Augustin Wernet e Jorge M. B. de Almeida. São Paulo: Ed. Ática, 1998. (Série Temas Vol. 64).

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Trad. Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

ARAÚJO, H, R, de. (org). **Tecnociência e cultura: ensaios sobre o tempo presente**. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.

ARONOWITZ, Stanley. **Pós-modernismo e política**. In: HOLLANDA, H Buarque (org). Pós-modernismo e política. Rio de Janeiro: Rocco, 1991. P.151-175.

BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (orgs). **Cinema mundial contemporâneo**. Campinas/SP: Papirus, 2008. (Coleção Campo Imagético).

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Tradução de Artur Morão. Lisboa/Portugal: Edições 70, 2007.

_____. **Simulacros e Simulação**. Lisboa/Portugal: Ed. Relógio D'água, 1991.

BAVCAR, Evgen. **O corpo, espelho partido da história**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

BERGAN, Ronald. **Guia ilustrado Zahar de cinema**. Tradução de Carolina Alfaro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

BERLINGUER, Giovanni. **A ciência e a ética da responsabilidade**. In: Homem máquina a ciência manipula o corpo. NOVAES, A. (org). São Paulo: Cia das Letras, 2003.

BRANDÃO, Carlos A. L. **O corpo no renascimento**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

BRETON, David Le. **Adeus ao corpo**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das letras 2003.

CASTORIADIS, Cornélius. **As encruzilhadas do labirinto II: o mundo fragmentado**. Tradução; Rosa Maria Boaventura – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987 – 1992.

CHARTIÉR, J.P; DESPLANQUES, R. P. **A significação de um filme**. In: Iniciação ao cinema. Trad. Marta Bittencourt. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora Agir, 1958.

COLI, Jorge. **O sonho de Frankenstein**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

COLLODI, Carlo. **As aventuras de Pinóquio**; tradução de Áurea Marin Burocchi. São Paulo: Paulinas, 2004.

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna**: introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Loyola, 1993.

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**; trad Nilson Moulin Louzada. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

COSTA, Jurandir F. Da. **Sem fraude nem favor**: estudos sobre o amor romântico. (1998)

DOMINGUES, Diana. (org). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. Unesp, 1997.

DUPAS, Gilberto. **O mito do progresso**; ou o progresso como ideologia. São Paulo: Editora Unesp, 2006.

_____. **Religião e Sociedade**. In: SILVA, Carlos E. Lins da (Org.). *Uma nação com alma de igreja*: religiosidade e políticas públicas nos Estados Unidos. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

EAGLETON, Terry. **As ilusões do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

FERNANDES, L.E; MORAIS, M. V. **Os EUA no século XIX**. História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI. 2ªed. São Paulo: Contexto, 2008.

GADDIS, JOHN L. **História da Guerra Fria**; tradução de Gleuber Vieira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006

GARRAFA, Volnei. **Bioética e manipulação da vida**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

GIDDENS, Antony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Ed.Unesp, 1991.

GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Trad. Márcia B. de M. L. Nunes. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan S.A. 4ªed.1988.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz T. da Silva e Guacira L.Louro, 7ªedição. Rio de Janeiro:DP&A, 2003.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 13ª edição, 2004.

_____. **O novo imperialismo**. São Paulo: Loyola, 2ª ed. 2005.

HASSAN, Ihab. **Fazer sentido**: as atribuições do discurso pós-moderno. In: Revista Crítica de Ciências Sociais, n 24, mar. 1988.

HAWKING, Stephen. **O universo numa casca de noz**. Tradução de Ivo Korytowski. São Paulo: Arx, 2001.

HOBSBAWM, Eric. **A era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991.** São Paulo: Cia das Letras, 1995.

HUYSEN, Andréas. **Mapeando o pós-moderno.** In: HOLLANDA, H Buarque (org). Pós-modernismo e política. Rio de Janeiro:Rocco, 1991.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção.** Tradução de Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago editora.1988.

JAMESON, Fredric. **A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização.** Petrópolis: Vozes/RJ, 2001.

_____. **As marcas do visível.** Trad.Ana Lúcia de Almeida Gazolla/ João Roberto Martins Filho/Klauss Brandini Gehardt/Marcos Soares/ Neide Aparecida Silva/ Regina Thompson/Roneide Venâncio Majer. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

_____. **As sementes do tempo.** Tradução de José Rubens Siqueira. São Paulo. Ed. Ática, 1997.

_____. **Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios de Fredric Jameson /** organização e tradução: Ana Lúcia Almeida Gazolla. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1984.

_____. **Marxismo e forma: teorias dialéticas da literatura no século XX.** Tradução de Iumna M.Simon (coord), Ismail Xavier, Fernando Oliboni. São Paulo: Ed.HUCITEC, 1985.

_____. **Modernidade singular.** Trad. De Roberto F. Valente – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

_____. **O inconsciente político: a narrativa como ato socialmente simbólico.** Trad.Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Editora Ática, 1992.

_____. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio.** Tradução de Maria Elisa Cevalco. São Paulo: Ática, 2000.

JAPIASSU, H. & MARCONDES, D. **Dicionário Básico de Filosofia.** 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

KARNAL, Leandro (et al.). **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI.** 2ªed. São Paulo: Contexto, 2008.

KEHL, Maria R. **As máquinas falantes.** In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, p. 243, 2003.

LABAKI, A. (Org.). **O cinema dos anos 80.** São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991.

LIMA, Lilian V.F de. **Americanismo e Fordismo em Tempos Modernos.** In: Trabalho política e cultura em Gramsci. Marcos Del Roio (org). Marília: Oficina Universitária: Unesp, 2007.

LYOTARD, J.F. **O pós-moderno.** Trad.Ricardo C. Barbosa. Rio de Janeiro: Ed.José Olympio, 1990.

LUKÁCS. G. **Narrar ou Descrever?** Trad. Giseh Vianna Konder. In: Ensaio sobre Literatura.

Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

MAIA, Antônio C. **Biopoder, biopolítica e o tempo presente**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

MANEVY, Alfredo. **Hollywood**: a versatilidade do gênio do sistema. In: BAPTISTA, M. e MASCARELLO, F.(orgs) Cinema mundial contemporâneo. Campinas, SP: Papirus, 2008 – (Coleção Campo Imagético).

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**. Tradução de Giasone Rebuá, Rio de Janeiro: Zahar Ed. (3ª edição), 1969.

MARTINS, Alice. F. **Saudades do futuro**: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir. Brasília: Tese de doutorado. UnB. (2004).

MARX, Karl. **O capital**: crítica da economia política. Trad. Reginaldo Sant'Anna. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MELEIRO, Alessandra. (Org). **Cinema no mundo**: indústria, política e mercado: Estados Unidos. São Paulo: Escrituras Editora, 2007.

MENEZES, Paulo. R. A. de. **À meia luz**: cinema e sexualidade nos anos 70. São Paulo: Editora 34, 2001.

_____. **Blade Runner** – entre o passado e o futuro. In: Tempo Social: revista de sociologia da Usp. São Paulo, 11 (1):137-156. maio de 1999.

_____. **Cinema: imagem e interpretação** In: Tempo Social: revista de sociologia da Usp. São Paulo, 8 (2) p. 83-104. Outubro de 1996.

_____. **Compreender as imagens**: hipóteses para uma sociologia das artes visuais. In: ARTEunesp, (São Paulo), v.12:23-42, 1996.

NOVAES, Adauto (orgs). **A ciência no corpo**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo:Cia das Letras, 2003.

ORTEGA, Francisco. **O corpo incerto**: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

PARAIRE, Philippe. **O cinema de Hollywood**. [tradução Marina Appenzeller] - São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PRADO, Danda. **O que é Família**. São Paulo: Brasiliense, 1981.

POSTMAN, Neil. **A ideologia das máquinas: a tecnologia do computador**. In: Revista Comunicação & Política V.III. N.1, Nova série, jan-abril 1996. p 134-145.

PURDY, Sean. **O Século americano**. In: História dos Estados Unidos, São Paulo: Contexto, 2008. P. 173 – 274.

RANIERI, J. **A câmara escura**: alienação e estranhamento em Marx. São Paulo: Boitempo, 2001.

RIBEIRO, Renato J. **Novas fronteiras entre a natureza e cultura**. In: O homem-máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

RIFKIN, Jeremy. **O século da biotecnologia**: a valorização dos genes e a reconstrução do mundo. Tradução: Arão Sapiro, São Paulo: Makron Books, 1999.

ROSSI, Túlio C. **Cinema no amor contemporâneo**: A (re)construção social de um sentimento na cultura de massas. In: Revista Brasileira de Sociologia da Emoção. V.7. n.20. pp. 221 a 263. Agosto de 2008.

ROUANET, Sérgio. P. **Do homem-máquina ao homem-genoma**. *Folha de São Paulo*, São Paulo, maio 2001. Caderno Mais!

SCHRAMM, F.R; REGO, S; BRAZ, M; PALÁCIOS, M. (orgs). **Bioética, riscos e proteção**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ; Ed. Fiocruz, 2005.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SORLIN, Pierre. **Sociologia del cine**: La apertura para la historia de mañana. Tradução de Juan José Utrilla. México: Fondo de Cultura Económica. 1985.

SUPPIA, Alfredo L. P. de O. **A Metrópole Replicante: de Metrópolis a Blade Runner**. (Dissertação de Mestrado) UNICAMP - Campinas/SP 2002.

_____. SUPPIA, A. L. P. de O. **A divulgação científica contida nos filmes de ficção**. Cienc. Cult. , São Paulo, v. 58, n. 1, 2006. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo>. Acesso em: 11 Nov 2008.

TEIXEIRA, J. De F. **O que é inteligência artificial**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.

TOLENTINO, Célia. A F. **Até o fim do mundo**: o cinema em busca de si na era da imagem. In: *Cadernos da FFC*, Marília, vol. 6, n. 1. 167-180, 1997.

_____. **Dilemas da era fáustica**: aspectos do debate sobre pensamento e cultura na modernidade avançada. Revista Universidade e Sociedade, v.6, n.11, p. 151-162, junho de 1996.

_____. **Sobre a arte como atitude intelectual**. Texto apresentado para exame de qualificação junto ao IFCH/Unicamp, mimeo, 1995.

TRINCA, Tatiane. P. **O corpo-imagem na “cultura do consumo”**: uma análise histórico-social sobre a supremacia da aparência no capitalismo avançado / Dissertação de mestrado - Unesp – Marília , 2008.

VALLS. **O que é ética?** São Paulo: Brasiliense: 1998.

VIEIRA, João. L. **Anatomias do Visível: cinema, corpo e a máquina da ficção científica**. In: O homem máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

XAVIER, Ismail. **O Cinema Brasileiro Moderno**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

_____. **Cinema: Revelação e engano**. In: “O olhar” NOVAES, A. (org). São Paulo: Cia da Letras, 1988.

_____. **O Olhar e a Cena**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

_____. **Do texto ao filme: a trama a cena e a construção do olhar no cinema**. In: PELLEGRINI, T. [Et.al] Literatura, cinema e televisão. São Paulo: Edit. Senac/ Instituto Itaú Cultural, 2003.

_____. **O Discurso Cinematográfico – A opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

_____. **Sertão Mar**: Glauber Rocha e a estética da fome. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Sites Consultados

www.imdb.com

http://www.universia.com.br/html/materia/materia_egic.html

www.mpaa.org/ (Motion Picture Association of America)

www.google.com

ANEXO I. FICHA E SINOPSE DOS FILMES ESTUDADOS.



Eu, Robô (EUA) 2004

Spooner (Will Smith) é um policial de Chicago em 2035, uma cidade futurista com amplo uso de robôs para tarefas comuns aos antigos imigrantes estrangeiros. Quando o criador desses robôs aparece morto o detetive Spooner entra na trama para caçar o suspeito, o robô Sony. Sony desenvolve personalidade própria e livre arbítrio o que o faz escolher se obedece ou não as três leis da robótica que protegem os humanos. Uma possível conspiração das máquinas contra os humanos dá a tônica do filme.

Título Original: I, Robot

Tempo de duração: 115 minutos

Estúdio: 20th Century Fox

Direção: Alex Proyas

Roteiro: Jeff Vintar e Akiva Goldsman

baseado na obra de Isaac Asimov “I,Robot” de 1950.

Produzido por: Laurence Mark, John Davis, Topher Dow e Wyck Godfrey

Produtores Executivos: Will Smith e James Lassiter

Desenho de Produção: Patrick Tatopoulos

Montagem: Richard Learoyd, Armen Minasian e William Hoy, A.C.E.

Co-Produtor: Steven R. McGlothen

Música: Marco Beltrami

Supervisor de Efeitos Visuais: John Nelson

Figurinos Elizabeth Keogh Palmer

Efeitos Especiais: John Nelson

ELENCO:

Detetive Del Spooner: Will Smith

Dra. Susan Calvin: Bridget Moynahan

Sonny: Alan Tudyk

Dr. Alfred Lanning: James Cromwell

Lawrence Robertson: Bruce Greenwood

Tenente John Bergin: Chi McBride

VIKI: Fiona Hoga



Inteligência Artificial (EUA, 2001)

O filme é baseado no conto *Supertoys Last All Day Long* (escrito por Brian Aldiss) e se passa no meio do século XXI, quando o efeito estufa derreteu boa parte das calotas polares e, conseqüentemente, as águas cobriram boa parte das cidades costeiras ao redor de todo o planeta. Para lidar com este desastre ambiental, a humanidade conta com o fundamental auxílio de um novo tipo de computador, cuja inteligência artificial o torna independente e consciente de sua própria existência. A história segue

com um casal que compra um robô menino para minimizar a ausência de seu filho orgânico doente que está congelado numa clínica especializada em criogenia. Esse robô é programado para amar a sua compradora (mãe) e passa a desejar se tornar um menino de verdade.

Título Original: *Artificial Intelligence*

Tempo de duração: 146 minutos

Estúdio: Dream Works SKG, Warner Bros, Stanley Kubrick Productions

Distribuidora: Dream Works Distribution L.L.C. e Warner Home Vídeo

Direção: Steven Spielberg

Roteiro: Steven Spielberg. Baseado no livro de Brian Aldriss (*Super-Toys Last All summer Long*, 1969).

Produção: Bonnie Curtis

Música: John Williams

Direção de Fotografia: Janusz Kaminski

Desenho de Produção: Rick Carter

Direção de arte: Tom Valentine

Figurino: Bob Ringwood

Edição: Michael Kahn

Efeitos Especiais: Industrial Light & Magic

Elenco

Haley Joel Osment: **David**

Jude Law: **Gigolô Joe**

William Hurt: **Professor Hobby**

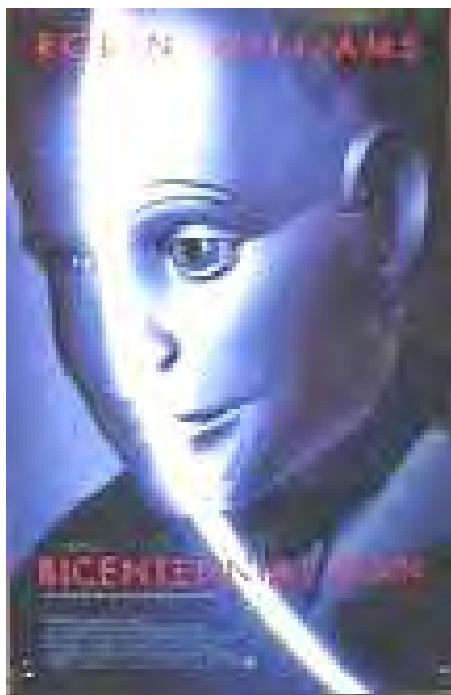
Jake Thomas: **Martin Swinton**

Sam Robarts: **Henry Swinton**

Frances O'Connor: **Mônica Swinton**

Jack Angel: **Teddy (voz)**

Robin Williams: **voice over** e **Doutor Saber**



O Homem Bi-centenário (EUA, 1999)

Em 2005, uma família americana rica compra um novo utensílio doméstico: o robô chamado Andrew (Robin Williams), para realizar tarefas domésticas simples. Entretanto, aos poucos o robô vai apresentando traços característicos do ser humano, como curiosidade, inteligência e personalidade própria. É o início da saga de Andrew, um robô que vai se humanizando até desejar ser um homem livre e reconhecido como tal. Com o dinheiro poupado através do seu trabalho Andrew passa a criar e financiar

pesquisas para reconfiguração do seu corpo robótico num corpo humano.

Título Original: Bicentennial Man

Tempo de duração: 130 minutos

Estúdio: Columbia Pictures/ Touchstone Pictures

Distribuidora: Buena Vista Pictures

Direção: Chris Columbus

Roteiro: Nicholas Kazan baseado num conto de Isaac Asimov (The Positronic Man).

Produção: Michael Barnathan, Chris Columbus, Gail Katz, Laurence Mark, Neal Miller, Wolfgang Petersen, Mark Radcliffe

Música: James Horner

Direção de Fotografia: Phil Meheux

Desenho de Produção: Norman Reynolds

Figurino: Joseph G Ausili

Edição: Nicolas de Toth e Neil Travis

Efeitos Especiais: Dream Quest Images

Elenco

Andrew: **Robin Williams**

Sir Richard Martin: **Sam Neill**

Amanda Martin (Little Miss) /Portia Charney: **Embeth Davidtz**

Hallie Kate Eisenberg: **Amanda (com 07 anos)**

Lindze Letherman: **Grace Martin (com 09 anos)**

Angela Landis: **Grace Martin (adulta)**

Ma'am Martin: **Wendy Crewson**

Oliver Platt: **Rupert Burns**

Bradley Whitford: **Lloyd Charney**

Kiersten Warren: **Galatea**

Stephen Root: **Dennis Mansky – (empresário da NorthAm Robotics)**

John Michael Higgins: **Bill Feingold (Advogado do Martin)**